¡Llévate gratis la consola XBOX!

Abril de 2002 - Nº 1 - 5 euros

# XB MAGAZINE

Revista XBOX Independiente

## HALO

El último Espartano quiere vengar al mundo

## El Señor de los Anillos

Tu aventura favorita sólo para XBOX

Por qué

# XBOX SE COME A PLAY2

Disfruta del revolucionario juego Online

Todo sobre LA CONSOLA

mkm PUBLICACIONES



Nº 1 . Época I

**Editor**
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

**Director editorial**
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

**Director técnico**
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

**Consejo de redacción**
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),
Karima Bakkali (kbakkali@mkm-pi.com)

**Redactores y colaboradores**
Mayra Martínez, Patricia Sáez,
Juan Carlos Escribano

**Fotógrafos:** E. Fidalgo, S. Cogolludo

**Ilustración de portada:** Paco Limón
**Diseño y Maquetación:** MARRO Estudio
(marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
**WebMaster:** Vía Net Works España

**REDACCIÓN**
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
**Tel.:** 91 632 38 27 / 91 633 39 53
**Fax.:** 91 633 25 64
**e-mail:** xbm@mkm-pi.com

**PUBLICIDAD**
Mar Organista (morganista@mkm-pi.com)
Marta Olleros (molleros@mkm-pi.com)
**Tel.:** 91 632 44 45

**SUSCRIPCIONES**
Ignacio Sáez
**Tel.:** 91 632 38 27
**Fax:** 91 633 25 64
**e-mail:** suscripciones@mkm-pi.com
**Precio de este ejemplar:** 5 euros



**EDITA:**
Publicaciones
Informáticas MKM

**Impresión:** Gráficas Monterreina
**Distribución:** Dispaña

**Revista de videojuegos**
Depósito legal: M-11094-2002





# La hora de Xbox, nuestra hora

Procesador Intel Pentium III a 733 MHz, 10 Gb de disco duro, memoria SDRAM de 64 Mb, lector de DVD, procesador gráfico nVidia a 233 MHz y soporte de hardware para sonido Dolby Digital. Todo por 479 euros. Xbox ya está aquí, la última creación del magnate de la informática Bill Gates. El mercado de videojuegos mueve unos 20.000 millones de dólares, cifra nada despreciable y la "consola de la equis" puede adquirir un buen pedazo de la tarta de la que hasta hoy se ha estado empachando Sony con su PlayStation 2, con el permiso de algunas comparsas como Nintendo, Sega y demás compañías que se quedaron en un estrato inferior.

Xbox va más allá de lo que nadie nunca antes había ido en la creación de una consola de juegos y además de contar con un hardware a años luz de sus competidores se va a meter en el inexplorado mercado del videojuego online con banda ancha.

Hasta ahora, sólo Sega con Sega Saturn y Sony con PlayStation 2 habían invertido un buen dinero en el lanzamiento y marketing de sus consolas, llegando a los 100 millones de dólares los gastos de Sony. Microsoft ha quintuplicado esta cifra, por lo que se gastará 500 millones de dólares en la promoción y venta de la máquina durante los próximos meses. Las previsiones de Microsoft eran las de vender 5 millones de consolas en todo el mundo al llegar a junio según nos ha contado Teo Alcorta, pero la fiebre de Xbox ha sido tal en EEUU que en apenas algo más de tres meses se han vendido 1.500.000 consolas. Para Japón, cuyo lanzamiento fue el pasado 22 de febrero, se han fabricado del orden de otro millón y medio para salir al mercado y un millón doscientas mil para Europa. A España llegarán entre cincuenta y cien mil máquinas.

Y con la consola también salimos nosotros, XB Magazine, una apuesta de MKM Publicaciones Informáticas por la vanguardia tecnológica de los videojuegos y una forma de acercarnos al mundo real de las consolas. No nos andaremos por las ramas y desde el primer número vamos a dejar muy claro que Xbox no tiene competidora. ¿Nuestra portada? Sí, es fuerte, pero nosotros sabemos que Xbox se come a PS2 en todos los aspectos y te lo vamos a demostrar cada mes. Bienvenidos al mundo de XB Magazine, la aventura de la "consola negra" sólo acaba de comenzar.

*Juan Manuel Sáez*



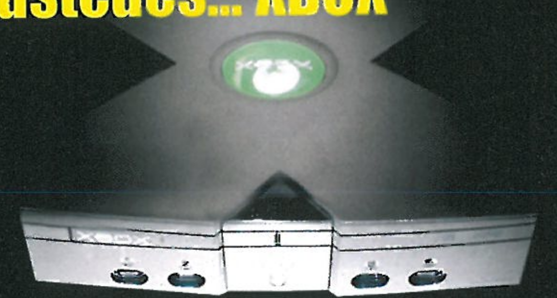

# ¿Por qué XBOX se come a PLAY2?

Seamos realistas, con la potencia de hardware que lleva la "supermáquina" de Microsoft, poco tendríamos que alegar para demostrar que XBOX no tiene competencia en el mercado actual y que se distancia, con mucho, de todos sus perseguidores más famosos. Aún así existen quienes apuntan a PlayStation2 como una posible rival. Para aquellos que tienen la cabeza un poco más dura, hemos recopilado todas las razones por las que XBOX es mejor consola que PS2.

Pag. 36

# Señoras y señores ante ustedes... XBOX

La hemos manoseado, lanzado, enchufado, desenchufado, la hemos chupado y nos hemos sentado encima y, tras estas duras pruebas de calidad, nos hemos convencido de su tremendo potencial. Si aún no has tenido la oportunidad de tenerla en tus manos, y son muchas tus dudas respecto a ella, vamos a intentar resolver todas tus preguntas:



Pag. 28

# Conéctate a la diversión

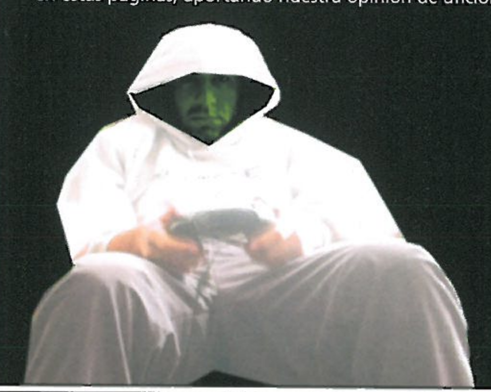
Cuando el proyecto de crear una consola de videojuegos llegó a las mentes de los ingenieros de Microsoft, su idea principal era la de crear una máquina con capacidades que hasta el día de hoy ninguna otra consola había podido mostrar. Ofrecer la mejor experiencia de juego era su meta y para ello pensaron que la posibilidad de jugar a nuestros videojuegos favoritos online sería lo que rompiese el molde definitivamente.

Pag. 86



# Bienvenido a la comunidad

Desde que Microsoft anunciase que se proponía sacar al mercado una videoconsola de última generación, los rumores y las noticias han encendido los foros y chats de los videoadictos de medio mundo en Internet. Nosotros nos hemos hecho eco de los principales temas de los que se habla en Internet y los reproducimos en estas páginas, aportando nuestra opinión de aficionados.



Pag. 22

LOS JUEGOS QUE VIENEN



PREVIEWS



REVIEWS

# XB Magazine
# La revista No Oficial de Xbox

Saludos miles, estimado fanático de Xbox. Ha nacido una nueva videoconsola, "la videoconsola", y queremos celebrarlo contigo. El 14 de Marzo de 2002 es un día muy especial en la vida de todo amante de los videojuegos y, también desde un poquito antes, habrá una revista en los quioscos para todos aquellos que compartan esta pasión. XB Magazine es la revista para saber todo sobre Xbox.

Todos los que estamos tras estas páginas somos aficionados a los videojuegos y, desde hace tiempo, apasionados por esta nueva plataforma. La hemos seguido desde sus inicios, cuando sólo era un proyecto en la cabeza de los creativos de Microsoft. Y ahora, cuando ya está entre nosotros, nos hemos convencido de que es la mejor máquina de ocio que hemos probado jamás. Con esta pasión compartida y con muchas ganas de jugar y de contaros nuestras humildes impresiones sobre todo lo que rodea al mundo de Xbox, nos hemos aventurado a crear esta revista. La primera revista no oficial sobre Microsoft Xbox ha nacido, una revista "extrema", agresiva, informal, sencilla y entretenida: XB Magazine. Un duro trabajo nos queda por delante, eso es cierto, pero lo afrontaremos con valentía, porque nos debemos a vosotros. Horas y horas jugando a los mejores (y peores) juegos que salgan al mercado, viendo vídeos, sacando trucos, testeando betas de títulos de importación, echando timbas multitudinarias online, fulminando los records de la redacción y probando todos los periféricos que salgan a la venta. Es un trabajo sucio, lo sabemos, pero alguien tiene que hacerlo. Esperamos que te unas al club y nos busques cada mes en el quiosco. No te defraudaremos.

## El equipo de XBM



Chema Antón es un licenciado de familia humilde que ahora trastea con la impresionante consola Xbox a la que ama y adora por encima de todas las cosas.

Arma letal: Muchas horas de títulos deportivos.



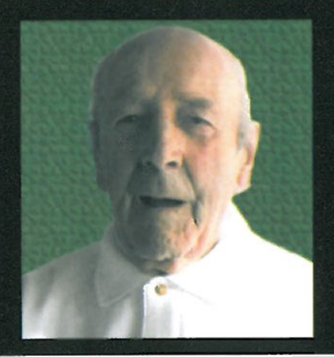
Gustavo Maeso, según cuenta su leyenda, cayó en la marmita de un programador de videojuegos y quedó impregnado del poder sobrenatural para poder terminarse todo título sobre la faz de la Tierra.

Arma letal: Su "don" natural.



Paco Limón lo hace por el dinero. Odia los videojuegos, pero ama el diseño y ha dotado de esa calidad visual que sólo él sabe dar a las páginas de XBM.

Arma letal: Poderosísimos dedos índice y anular unidos a un ratón de Mac.



El agüelo fue reclutado por XBM en los "recres" de La Vaguada donde le vieron pulverizar todos los registros de la "Spy Hunter". Hoy sobrevive como redactor en la sombra para XBM.

Arma letal: Experiencia en el cuerpo a cuerpo.

### Así puntuamos en XBM

Los juegos que analizamos en la sección de "Reviews" pasan por un sencillo, pero exhaustivo, test de prueba. Después de pasar muchas horas delante del juego, su nota final resulta de la valoración de cuatro elementos, los que pensamos que resumen las características más importantes para un buen título. La media resultante de estos elementos es la nota de XB Magazine

Gráficos: 10
Sonido: 10
Adicción: 10
Jugabilidad: 10
Nota Final: 10

# SEGA se vuelca con Xbox


¡Es que es tan guapo!

No vamos a descubriros ahora la magnífica trayectoria de esta compañía japonesa en el mundo del videojuego. Sega ha dado a los adictos a los videojuegos muchos de sus mejores clásicos de todos los tiempos en las recreativas arcade, en juegos de PC o en títulos propios de las plataformas que la empresa nipona ha ido lanzando al mercado. Hace algo menos de un año Sega anunció un sorprendente cambio de política: se alejaría del mercado del hardware (paralizando la fabricación de la magnífica Dreamcast) y produciría juegos para las mejores plataformas de última generación. Como no, Xbox gozará de muchos de los lanzamientos de Sega. El primero de ellos que podremos probar será Jet Set Radio Future, la secuela del genial título de Dreamcast que nos permitía convertirnos en los chicos malos del barrio, realizando graffitis y patinando por las calles a toda velocidad.

Pero lo mejor aún está por venir. Y es que a Xbox llegarán en un tiempo muy breve títulos míticos como Phantasy Star Online o Shenmue II, dos de los últimos y mejores juegos de la consola de 128 bits de Sega. La empresa japonesa anunció ambas versiones para la consola de Microsoft en el pasado Tokio Game Show. Una gran noticia, sin duda.

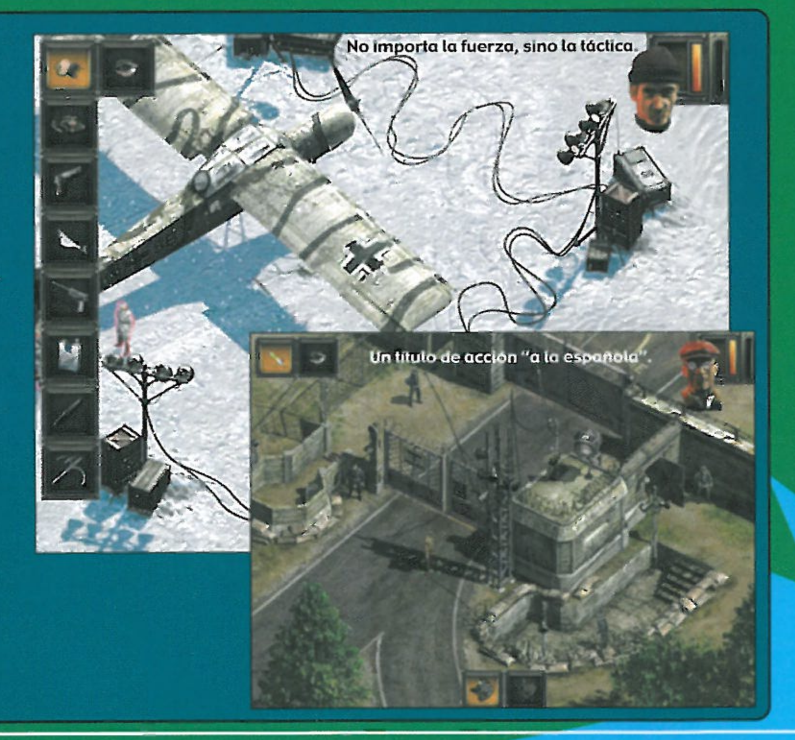


El toro de Osborne made in Japan.


Parezco de las Gladiadoras Americanas.

# COMMANDOS 2

Empujados por el gran éxito internacional de Comandos 2, nuestros compatriotas de Pyro Studios se han lanzado a la conversión de este fantástico título de acción táctica a las videoconsolas de última generación. La versión para Xbox está confirmada y ya se trabaja con ella desde hace un tiempo. En XBM pronto os podremos dar noticias sobre el aspecto que tiene y sobre la fecha de lanzamiento. Lo poco que sabemos nos llega por declaraciones de Gonzalo Suárez, el programador del título, según el cual en lo que más se está trabajando es en la modificación del interfaz y de los controles del juego. Todas las acciones de los soldados de Comandos 2 podrán ejecutarse con un par de botones en nuestro controlador de Xbox. Una conversión espectacular y con el sello "made in Spain".


No importa la fuerza, sino la táctica.

Un título de acción "a la española".

## Novalogic confirma la conversión de Comanche 4


¿Dónde estará el Equipo A?

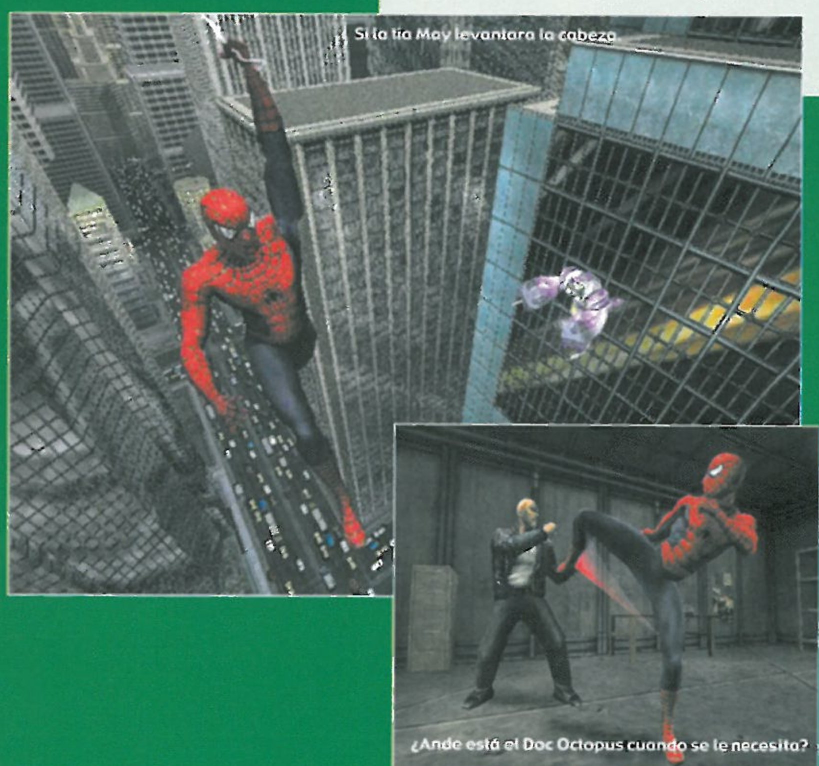
Una de las sagas más famosas de simulación aérea llegará a Xbox. Novalogic a confirmado que realizará una versión de su genial Comanche 4. El título, que está arrasando en su versión PC, abandona un tanto la pura simulación y propone un arcade aéreo, más cercano a los títulos de acción 3D más clásicos, protagonizado por el más novedoso helicóptero del ejército americano, el RAH-66 de Boeing-Sikorsky. Comanche 4, además de por la adicción de sus variadas misiones, ha cautivado a la crítica de medio mundo por sus espectaculares gráficos, ya que sacaba el máximo partido a las tarjetas gráficas para PC de última generación. Esto confirma que el chip de vídeo nVidia de Xbox le va a venir al pelo, y el resultado será un juego espectacular. ¿No tienes ganas de subirte a un "trasto" como este?

## ¿PS2 se queda sin exclusivas?

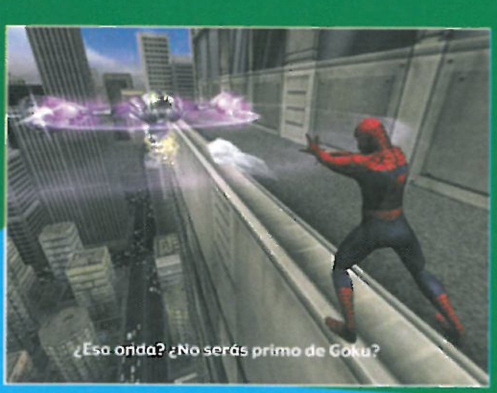
Es cierto. Hay un par de juegos de PS2 que nos gustan. Resulta que un primo nuestro, poco avispado, se compró una PS2 hace tiempo y nos invitó a echar unas partiditas. Tras sufrir las malas conversiones PAL a 50 Hz, su lamentable sonido, y la mayoría de los juegos en un perfecto inglés, pudimos divertirnos con Metal Gear Solid 2. Pero Metal Gear ya no será una saga exclusiva de la máquina de Sony. Konami ha anunciado Metal Gear Solid X, un juego para nuestra querida Xbox. Pero esta tendencia a migrar a "climas más generosos" de muchas sagas exclusivas no parece quedar ahí. Y es que ya se van escuchando rumores acerca de futuros títulos para Xbox. No queremos que cunda el pánico, pero ahí van algunos nombres al azar: ¿Devil May Cry?, ¿Resident Evil?, ¿Final Fantasy?...

## 2002, el año de la araña

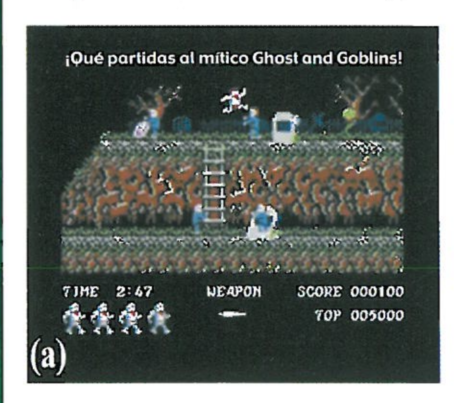
Como seguramente ya sabrás, a no ser que hayas pasado el último año aislado en una isla desierta, este verano se estrena la película de Spider-Man. El simpático "trepamuros" salta de las páginas del cómic al cine y de ahí, directamente a tu Xbox. Proein ha confirmado la distribución de la versión Xbox del juego Spider-Man The Movie cuando se estrene la película en nuestro país. Aquí, os presentamos algunas imágenes del juego que, como la película, tiene un aspecto magnífico. Un título de acción 3D que recreará el guión del film dirigido por Sam Raimi, y que ha sido desarrollado por Treyarch, los creadores de la saga Tony Hawk Pro Skater.


Si la tía May levantara la cabeza

¿Ande está el Doc Octopus cuando se le necesita?


¿Esa onda? ¿No serás primo de Goku?

# Apasionados por la emulación



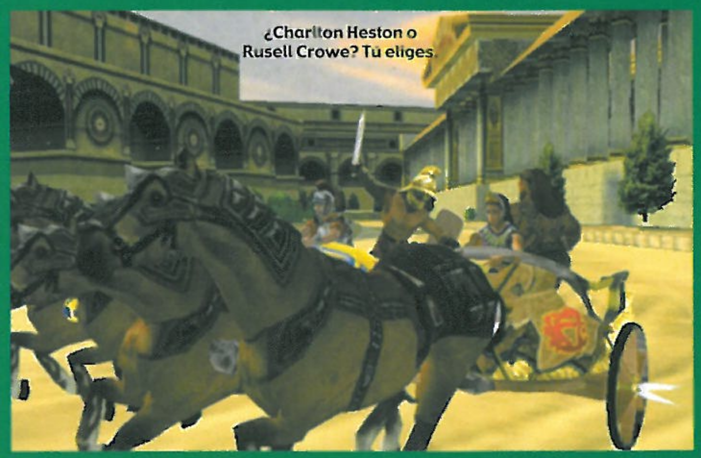

¡Qué partidas al mítico Ghost and Goblins!

Si te gusta la emulación (esa pasión por jugar a juegos de plataformas antiguas y viejas máquinas arcade en tu PC o videoconsola doméstica) conocerás lo que significan las siglas M.A.M.E. (Múltiple Arcade Machine Emulator). Este es uno de los sistemas de emulación de videojuegos de máquinas recreativas más popular del mundo y resulta que ya existe un emulador M.A.M.E. diseñado para Xbox.

Un aficionado norteamericano ha creado un fantástico emulador con el kit de desarrollo Xbox que Microsoft facilita a los desarrolladores de software de entretenimiento. El emulador parece funcionar de maravilla, con toda clase de juegos de cualquier recreativa. Microsoft no se ha pronunciado sobre el tema, aunque parece que no lo va a permitir. Aun así, nosotros esperamos que el ejemplo dote de buenas ideas a los productores, y algo parecido se comercialice. Porque la nostalgia por los juegos antiguos nos invade y ¿verdad que sería genial poder jugar a Ghosts and Goblins o Metal Slug en tu Xbox?

## Circus Maximus

Al cierre de esta edición de XBM, a finales del mes de febrero, Circus Maximus Chariot Wars ya estaba en su fase Gold, puesto que su lanzamiento era inminente en los Estados Unidos. Este juego de la compañía Kodiak Interactive te convierte en un gladiador y te lanza a la arena del Circo Romano. Unos gráficos espectaculares y una acción trepidante promete este juego en el que tendrás que conducir cuadrigas en los fosos más variados, mientras derribas competidores a golpe de pílum. Un juego que estará muy pronto en nuestro país.



¿Charlton Heston o Russell Crowe? Tú eliges.



El hijo predilecto de Minos ha vuelto.

## Con la Xbox de viaje




Todavía no ha llegado la consola a nuestro país y ya estamos pensando en como vamos a hacer para llevarla a la casa de nuestros amigos o de acampada en la montaña. No sabemos cuanto valdrán las diferentes opciones que se nos van a plantear, pero ya tenemos imágenes de algunas de las maletas que se venden en EEUU. Si te metes en la página web www.nakiusa.com o www.boxite.net , seguro que encuentras algunas de estas opciones e incluso puedas realizar la compra online (nosotros no lo hemos intentado).

La maleta de Naki es la G-Pak, si bien ha derivado en X-Pak y en ella caben la consola, todos los cables, varias unidades de memoria, dos mandos, las instrucciones de los juegos y hasta 16 DVDs, CDs, o juegos. Una de las opciones más curiosas es que podríamos incluso jugar sin sacar la consola de la maleta porque está diseñada para que todos los cables tengan salida. Además ha sido certificada por Microsoft para que cumpla todas las normas y todos esos rollos para que la consola se conserve en buenas condiciones.

La maleta de Boxite es una creación de la factoría ALS Industries y cumple con todo lo que le puedas exigir a una maleta de este género, es decir, ajustada al tamaño de la consola, con capacidad para los accesorios y algunos juegos.

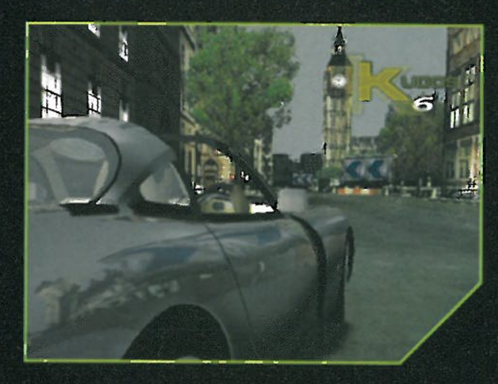








# NO HAY ESTILO, NO HAY PUNTOS.













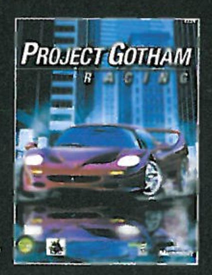






¿Por qué malgastar un año de tu vida intentado aprobar el carnet de conducir para acabar llevando la chatarra de tu hermano? Si lo que buscas es conducir los automóviles más potentes y recorrer más de 300 circuitos repartidos entre Londres, Tokyo, San Francisco y Nueva York, bienvenido a Project Gotham Racing. Pero recuerda, ser el más rápido no es suficiente, tendrás que cuidar tu estilo y convertirte en el amo del circuito. Pisa fuerte el acelerador, mírate de vez en cuando en el retrovisor y llévate unos calzoncillos extra, los vas a necesitar.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™




www.xbox.com/es/projectgotham




TOTALMENTE EN CASTELLANO

# Snowboard en los Alpes por 100 euros

Estamos de acuerdo con que no es lo mismo que te den un tiro en Max Payne a que te lo den en la vida real. Pues con el skateboard y snowboard pasa exactamente igual... no es lo mismo jugar en la consola que hacerlo de verdad. Sin embargo, algunos hombres sabios que han dedicado sus vidas a hacer que otros se diviertan han sabido diseñar un dispositivo como la Freestyler Board ("tabla Freestyler") para hacer que tus experiencias sobre los halfpipes del Tony Hawk o en las rampas de juegos como Amped sean lo más parecidas a la realidad. La capacidad de inclinación de la tabla es capaz de reproducir sensaciones tan reales como en vida misma (¡evitándonos el dolor de caer al suelo!). La tabla está diseñada con una superficie antideslizante que permite hacer movimientos de extraordinaria precisión. Para realizar todos los movimientos que permite el mando normal, la Freestyler Board cuenta con un mando para una sola mano en que tenemos todos los botones. No te puedes perder la experiencia de deslizarte por las laderas de los Alpes por tan sólo 100 euros.







## Pon un volante a tu Xbox

Mi padre ha sido uno de los mortales afortunados de haber podido probar el maravilloso juego de coches Project Gotham para Xbox, pero lo del mando no le terminaba de convencer, y todo el rato me daba la tabarra con un volante... pues aquí está tu volante le dije. No se trata de un volante cualquiera, es nada menos que el volante 360 Modena de Ferrari desarrollado por Thrustmaster. Además de la confianza que da que el volante esté homologado por la casa Ferrari y por Microsoft, algunas de sus características son especialmente novedosas. El sistema de anclaje y fijación sobre la mesa ha sido perfeccionado con unas mordazas para las rodillas perfectamente adaptables; 8 botones de acción; sistema para reprogramación y ajuste de los niveles de vibración, Pero Thrustmaster aporta una novedad exclusiva, se trata de una tecnología que reduce la "zona muerta" del volante en la que el movimiento no afecta al juego. Con un sistema de elasticidad progresiva se reduce la zona muerta hasta en cuatro veces respecto a la de otros volantes.

**El volante 360 Modena Racing Wheel se comercializará a un precio de 80,70 euros**

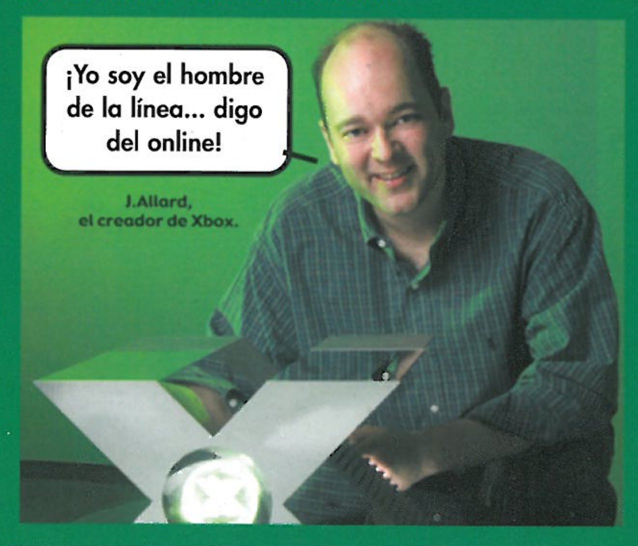
## ¿Todavía no la has reservado?

Cuentan las malas lenguas que en algunos puntos de Estados Unidos y de Japón se agotaron las consolas Xbox antes de salir a la venta. El sistema de reservas que siguieron algunas de las tiendas de estos países es el mismo que se quiere seguir en puntos de venta españoles como CentroMail o GameShop. Si entras en sus páginas web podrás rellenar un formulario y reservar tu consola (¡vamos, comprarla ya mismo!) con lo que serás de los "afortunados" que tendrán el maravilloso dispositivo negro de la equis el mismo día 14 de marzo en su casa. Puedes optar por arriesgarte y esperar al mismo día y perder la oportunidad de disfrutar desde el primer momento o acercarte a un CentroMail cualquiera y hacer tu reserva con lo que, además, conseguirías un talonario Xbox valorado en 100 euros aplicado a descuentos en los diferentes juegos y accesorios de la consola. Además de poder conseguir una consola, un pack de juegos o una camiseta en los sorteos que realizará la cadena de venta de juegos entre todos los que hayan reservado su Xbox.



## ¡Línea!

Por todos es sabida la capacidad de Xbox para conectarse y poder jugar a algunos de sus mejores juegos online, tal es el caso de Halo, Tony Hawk 3 o Nascar Heat. Estos tres juegos tienen la posibilidad de jugar online desde ya mismo y la gente en EEUU ha estado buscando todas las triquiñuelas para jugar sinque el servicio oficial esté lanzado y lo han conseguido. Los servidores de juegos en linea GameSpy y Box GateWay han conseguido instalar un servidor para Xbox. El truco está en engañar a la consola haciéndola creer que funciona a través de una LAN (red local) mientras que está en un servidor de juegos conectados a través de la conexión de ADSL del ordenador. Desde aquí tenemos que decir que Microsoft no está muy de acuerdo con que se hagan estas operaciones pero que no están del todo "disgustados" porque aunque tachan las actividades de "experimentos", se han dado cuenta de que la gente está deseando poder jugar a sus juegos de Xbox online. Sobre este tema podrás encontrar más información en el reportaje de Xbox online de esta misma revista.



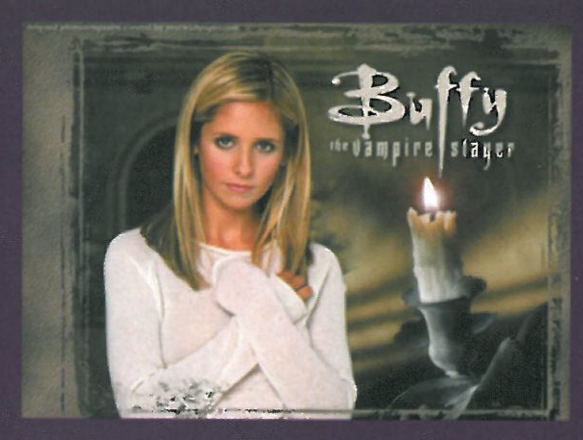

J.Allard, el creador de Xbox.

## ¡Vaya prisas!



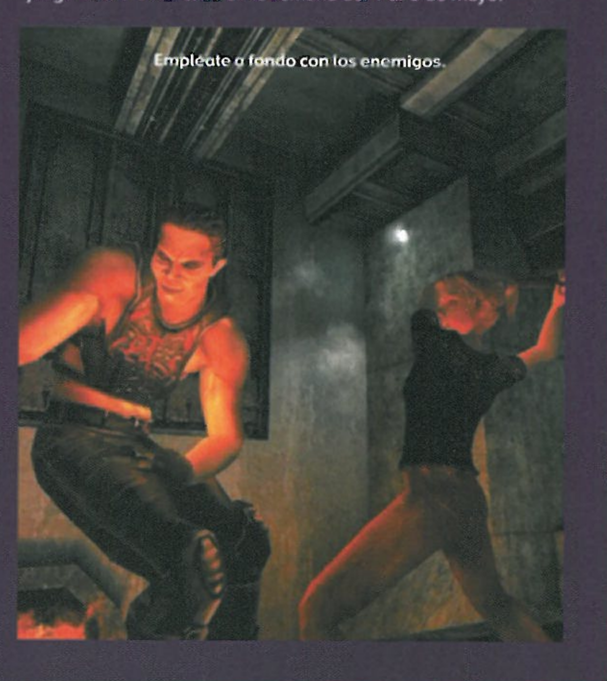
Sabemos que muchos de vosotros le pedisteis a Santa (el Papá Noel americano) que os trajera una preciosa Xbox americana... ¡y como habéis disfrutado! Pero al llegar a la tele del pueblo, los juegos no se ven en color (la mayoría de teles ya permiten ver NTSC)... Esa desazón tiene remedio: un convertidor de señal NTSC a PAL. Los localizamos en internet introduciendo las palabras mágicas "xbox pal converter". Saldrán tiendas japoneses y algunas en el Reino Unido. Por algo más de 8 euros podemos hacer que la experiencia americana de Xbox siga siendo igual de gratificante en la tele de casa que en la del pueblo.

## ¿Te asustan los vampiros?




Esperamos que no porque este título que distribuirá EA te causaría auténtico pánico. Nuestro personaje es Buffy Summers, la cazavampiros más popular de la pequeña pantalla, una chica de instituto por el día y una ocupada cazavampiros por la noche. Nuestro objetivo, como no, acabar con las fuerzas del mal gracias a nuestras habilidades naturales y sobrenaturales. El juego llama la atención porque integra sobre un mismo título partes de aventura, acción, lucha e incluso humor, al estilo de la serie televisiva... y sin olvidar una dosis de amor romántico (¡puag!).

Se trata de un juego en tercera persona con unos gráficos excepcionales tanto para la "guapa" Buffy como para los horrendos vampiros y zombies contra los que tendremos que luchar. El manejo no resulta demasiado complejo y pronto podemos convertirnos en auténticos "cazadores de demonios" si nos aprendemos unos cuantos combos demoledores... El juego estará en la calle en la semana del 1 al 8 de mayo.



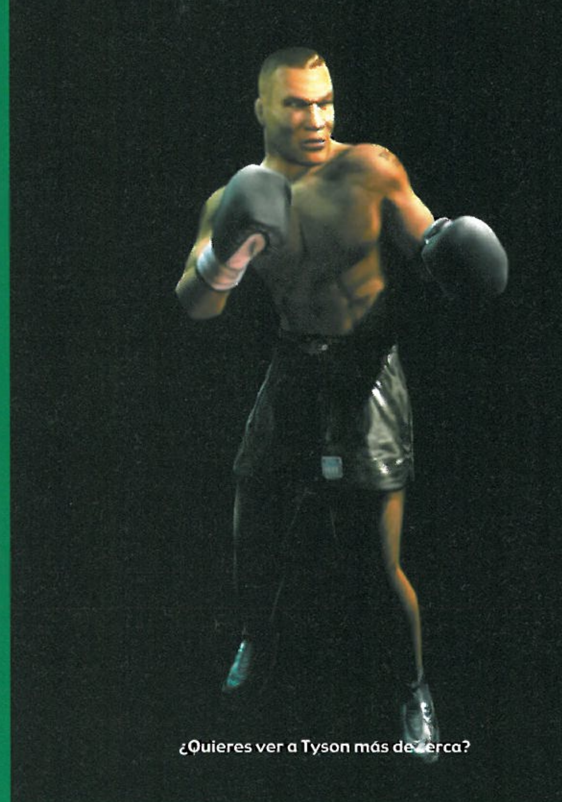
Empléate a fondo con los enemigos.

# Rocky vs. Tyson

En un ambiente ensordecedor, nos disponemos a asistir al combate de boxeo más carismático del último siglo. En un rincón del ring el boxeador de ascendencia italiana Rocky Balboa....En el otro lado la fuerza bruta, el luchador salvaje, Mike Tyson. Efectivamente tendremos a estos dos grandes del ring a nuestra disposición en Xbox, aunque no podrán competir entre ellos porque hablamos de dos juegos distintos. Para jugar con el popular Rocky Balboa tendremos que esperar a Navidades y disfrutar de sus opciones de juego en las que nos encontraremos con todos los adversarios de Rocky a lo largo de la serie cinematográfica (la más aclamada de la historia en su género). Aun así, podemos avanzar que los movimientos del juego son increíbles gracias a que se han capturado los movimientos de boxeadores reales. El juego de Rocky permitirá modo película, torneo k.o., exhibición y entrenamiento.

Para el juego de Tyson tendremos que esperar menos. Para el mes que viene ya lo tendremos disponible con sus 16 boxeadores distintos para elegir (entre los que está Mike Tyson "la batidora humana") y una novedad bastante enriquecedora en el juego: la utilización del dinero ganado en los combates. Se trata de manejar las inversiones de tu boxeador en orden a ganar prestigio y colocarte entre los aspirantes a todos los títulos.

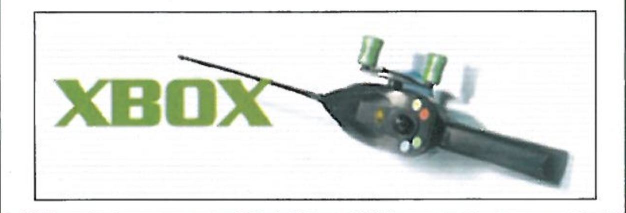
No le falta a este juego ningún golpe e incluso algunos combos se ven mejorados, pero una de las opciones que más hará disfrutar a los amantes del boxeo y los que simplemente disfrutan dando puñetazos en la consola es la opción multijugador para hasta 8 participantes. Se buscan "sparrings". Razón la redacción XBM.



¿Quieres ver a Tyson más de cerca?

# ¡Xbox es la caña!

En primer lugar tenemos que decir que muy difícilmente este tipo de periféricos lleguen a España. La popularidad de la pesca en el mundo de los videojuegos no es muy alta en nuestro país, por no decir que es nula. Pero merece la pena saber que existe... sí, no se trata de un montaje, no es una de esas bromas de revista de videojuegos. La empresa fabricante de periféricos Mad Catz además de fabricar unos mandos increíbles para nuestra consola, también ha creado la "Mad Catz Rumble Rod" (Caña vibratoria Mad Catz). Una "frivolité" que no costará más de 30 dólares en EEUU y que integra toda la tecnología de cañas vibratorias que ya se han visto con anterioridad en plataformas como la Dreamcast de Sega.




## Los lanzamientos de Marzo

| JUEGO | EMPRESA |
|---|---|
| Halo | Microsoft |
| Dead Or Alive 3 | Microsoft |
| Oddworld: Munch´s Oddysee | Microsoft |
| Project Gotham | Microsoft |
| RalliSport Challenge | Microsoft |
| Fuzion Frenzy | Microsoft |
| Amped | Microsoft |
| Blood Wake | Microsoft |
| Dave Mirra BMX 2 | Acclaim |
| Cel Damage | EA |
| F1 2002 | EA |
| Genma Onimusha | EA |
| NHL 2002 | EA |
| Obi Wan | EA |
| DEADLY SKIES | Konami |
| INTER.SUPER.SOCCER 2. | Konami |
| NHL Hitz 20-02 | Virgin |
| Artic Thunder | Virgin |
| Dark Summit | Proein |
| Tony Hawk´s Pro Skater 3 | Proein |
| Mad Dash Racing | Proein |
| Wreckless | Proein |
| Blood Omen 2 | Proein |
| Batman: Vengeance | Ubi Soft |







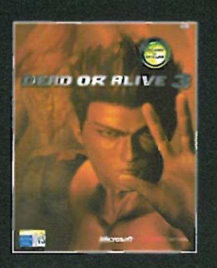


# VOLVER A LA REALIDAD PUEDE RESULTAR UN POCO COMPLICADO.




Imagínate a 16 personajes capaces de tumbar a un elefante en un abrir y cerrar de ojos. Imagínate que estos animales sólo tienen un objetivo en común, y no es forjar una amistad ni la paz mundial. Imagina movimientos que desafían las leyes de la física, escenarios hiperreales, golpes que ningún ser humano podría soportar... Deja de imaginar y hazte con el juego de lucha con el que tu abuelita nunca soñó.

www.xbox.com/es/doa3 PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.







TOTALMENTE EN CASTELLANO

# Project Ego
## Constrúyete una vida

De todos los juegos para Xbox que se encuentran en desarrollo, tal vez sea éste el que mayor expectación está creando. Una pequeña muestra de Project Ego se dejó ver en la última feria E3 el pasado verano y, desde entonces, las comunidades de fans no dejan de crecer en Internet. ¿Será porque detrás del proyecto se encuentra el gurú de los videojuegos, Peter Molyneux?


Si soy una mala persona será por culpa tuya.


Un templo donde rezar por tu alma.


¿Héroe o villano? Tú decides.

Muchos fueron los juegos de Xbox que se presentaron en el pasado E3 para acompañar a la presentación en sociedad de la genial máquina de Microsoft, pero fue Project Ego quien acaparó el mayor protagonismo. La principal razón de esta tremenda popularidad se debe a que está siendo desarrollado por la compañía Big Blue Box, una empresa filial de Lionhead Studios, la casa de Peter Molyneux. Y es que el buen hacer del creador de Populous, Dungeon Keeper o Black & White es una garantía suficiente para saber que Project Ego no será un juego convencional. Y no lo será, eso seguro, ya que el aspecto fundamental del título es que nos ofrece la posibilidad de elegir nuestra propia vida. Así de simple, y así de complejo.

Por calificarlo de alguna manera, Project Ego entraría dentro del género de los RPG, un juego de rol que nos propone manejar a un típico héroe de leyenda. El personaje en cuestión es un muchacho de 17 años nacido en el país de Albion, una tierra bastante apartada y tranquila. Pero esta tranquilidad se verá truncada por el asalto de una banda de ladrones, que asesinarán a la familia de nuestro personaje. Y hasta aquí llega la historia oficial de juego, porque el resto dependerá de cada jugador. En nuestras manos tendremos la vida de un héroe desde su tierna adolescencia hasta que cumpla 80 años, eso si no se nos muere antes. Una vida en la que cada uno escribirá su propio destino y en la que cada decisión tendrá consecuencias futuras. La complejidad y la originalidad del título parece no tener límites y, si se cumplen las expectativas, estaremos ante un juego revolucionario, un antes y un después en este mundillo (ya sé que esto se dice muy amenudo), otro juego con el inconfundible sello de Molyneux. En Project Ego podemos dedicarnos a ayudar a la gente y a completar nobles aventuras o, por el contrario, podemos convertir a nuestro personaje en un asesino despiadado. Nuestro personaje se pondrá moreno si pasa mucho tiempo al sol, fortalecerá los músculos si le hacemos cargar con peso o realizar ejercicios y su pelo y su barba crecerán constantemente si no le afeitamos.

## Por calificarlo de alguna manera, Project Ego entraría dentro del género de los RPG

Además, nuestras acciones tendrán consecuencias inmediatas. Si nos dedicamos a ser malvados, la gente nos odiará y nos atacará, mientras que si somos buenos y heroicos nos acogerán, nos cantarán canciones y hasta puede que encontremos una bonita esposa. Porque en el juego podemos casarnos y tener hijos, o no. Project Ego es una especie de simulador de una vida, pero con el


¡La banca gana!


Lo peor son estos malditos remordimientos.

atractivo ambiente de un épico juego de rol y aventuras. Un título muy esperado, que ya se encuentra en sus últimas fases de desarrollo.




## Black & White: Next Generation

**Además de Project Ego, Peter Molyneux nos va a regalar una nueva versión, especialmente diseñada para Xbox del fantástico Black & White. Al igual que en el juego de PC, esta nueva versión nos volverá a convertir en dioses y a darnos el control de varias comunidades isleñas de un imaginario planeta. Allí, podemos convertirnos en malvados y temibles dioses, aterrorizando a nuestro pueblo, o por el contrario, en dioses benévolos y justos, y ganarnos el amor de nuestros fieles. Además, podemos criar y educar enormes criaturas que trabajarán para nosotros y, sólo en esta nueva versión, manejarlas de forma directa. Una gran versión para Xbox.**

# TUROK Evolution

**Te despiertas. Te encuentras con que eres "el enviado" para salvar al mundo y que tus enemigos son dinosaurios de 5 metros, ¡Bienvenido a The Lost Land!**


Estos "bichos" muerden de verdad.


Blanco perfecto.


Ellos comen carne humana.

El mítico título de Nintendo 64 llega a Xbox y aclara los orígenes de Turok. Tal'Set, miembro de una tribu de indios americanos perseguida por el capitán Tobias Bruckner, se tendrá que enfrentar a su perseguidor en la agónica huida hacia México. Un extraño fenómeno espacio-temporal le traslada a "The Lost Land" donde le recoge un grupo de humanos y le curan. El profeta Seer Tarkeen le explica que él es Turok (Hijo de la Piedra), un enviado al que esperaba "The River People" para acabar con Lord Tyrannus, líder de un ejército de reptiles aniquila-humanos. El juego es un Shoot'em up en el que la estrategia cuenta. Un elemento al que los desarrolladores han prestado muchísima atención es el sonido del juego. Nos será fácil reconocer las criaturas cercanas por el tipo de pisada. Pero lo realmente inpactante es la desarrolladísima Inteligencia Artificial. Estamos deseando probrarlo.

## A vista de ¿pájaro?

Una de las novedades que incluye Turok Evolution es la introducción de niveles de vuelo en los que sobrevolaremos la jungla a lomos de un pterosaurio al mismo tiempo que entramos en un frenético combate con las tropas enemigas. Una idea que siempre estuvo en las mentes de los desarrolladores de Acclaim Studios, pero que no ha sido posible hasta que se ha podido contar con una tecnología como la que ofrece la consola Xbox.



# El señor de los ANILLOS

## El juego para gobernarlos a todos

**Si te gustó la primera película basada en la inmortal obra literaria de J.R.R. Tolkien, podrás revivirla y protagonizarla desde tu propio salón, gracias a tu Xbox.**

Aunque es un proyecto del que apenas tenemos noticias no podíamos dejar de hablar de uno de los títulos más esperados para este año. La adaptación al mundo de los videojuegos de la saga cinematográfica de El Señor de los Anillos. Después del éxito del primer episodio, La Compañía del Anillo, los estudios Universal Interactive se han puesto manos a la obra con el videojuego. Esta versión está siendo desarrollada por la compañía WXP Inc., de forma exclusiva para Xbox. Será una aventura de acción 3D en tercera persona y llegará a nuestro país en el último cuarto de este año. El juego para Xbox de La Compañía del Anillo nos permitirá encarnar a Frodo, Gandalf o Aragorn y acompañar a la Compañía en el largo viaje a través de la Tierra Media. Exquisitos escenarios en Moria, Rivendel o Lotlorien, perfectos para enfrentarnos a los orcos del Señor Oscuro. Aquí, publicamos algunas de las escasas imágenes para que echéis un vistazo y juzguéis vosotros mismos. Sin duda, quedamos atados en las tinieblas.



# WHACKED!

**Un frenético y agresivo concurso de televisión enfrenta a ocho jugadores en un combate libre en el que todo vale.**

Corre, corre que te "pincho".



¿Estás seguro de querer concursar?

La creación de los californianos de Prestos Studios (Myst III: Exile) es un concurso de supervivencia a lo largo de doce extravagantes niveles con todo lujo de detalle en los que manejaremos a un personaje retado a enfrentarse al resto, al estilo de los gladiadores pero con nuevos "recursos". Pistolas de grapas, grandes gomas de borrar, un cañón de circo, y así hasta un total de 40 armas diferentes servirán de apoyo a nuestro jugador para seguir avanzando a lo largo del juego y poder conseguir el gran "escaparate final" (como en el Precio Justo). Pero Whacked! sorprende porque los personajes con los que contaremos son de lo más extravagante con sus propias personalidades y rasgos propios, características todas a las que los concursantes tratarán de sacar el máximo partido para seguir "sobreviviendo" sobre el plató del concurso. Whacked! Ofrece múltiples modos de juego entre los cuales elegir y si el más típico es el modo Combate en el que los jugadores luchan por coleccionar recursos, el modo Gallina enfrenta al concursante con una multitud de gallinas come-hombres (¡qué miedo por dios!). Además están los modos Rey de la montaña, Agarra y Corre, Fragfest y Dodgeball entre otros.

# GP4 Xbox quema rueda

**El título que hasta hoy había sido lanzado en exclusiva para PC, ha encontrado en Xbox la plataforma perfecta para pasar al mundo de la consola**



Me parece que huele a goma quemada.

Sólo hace falta recordar la evolución a lo largo de los tres Grand Prix anteriores para darse cuenta del nuevo universo de velocidad, tecnología calculada al milímetro y "glamour" que nos espera en GP4. Con más de 2 millones de copias vendidas de ediciones pasadas, representa un salto en los juegos de F1 para consola. Los desarrolladores de Simergy están prestando especial cuidado a los elementos que dieron el éxito definitivo a Grand Prix 3, la física de los coches, un desarrollo muy realista de la inteligencia artificial del resto de pilotos, circuitos reales basados en datos GPS, pero sin descuidar la jugabilidad. No hay mayor realismo que el de conducir los coches de las escuderías reales con todos los sus pilotos bajo la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Fórmula 1 para el año 2001. La intención de los creadores de GP4 no es sólo crear un juego de carreras muy bueno, sino ofrecer al jugador una experiencia de conducción de F1 tan realista como sea posible. Xbox está en la parrilla de salida, ¿estás dispuesto a ser el piloto de su escudería?

# DOS HÉROES SON MEJOR QUE UNO.







Munch y su flatulento amigo Abe se están levantando contra los patanes de Oddworld, los mismos que están acabando con todas las especies a bocado limpio. Únete a la lucha, lidera la revolución contra el insensato poder de sus enemigos y reparte un poco de leña por el camino. Al fin y al cabo, tres héroes siempre son mejor que dos.

www.xbox.com/es/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™







TOTALMENTE EN CASTELLANO

# XBOX
## bienvenido a la comunidad

Desde que Microsoft anunciase que se proponía sacar al mercado una videoconsola de última generación, los rumores y las noticias han encendido los foros y chats de los videoadictos de medio mundo en Internet. Después que Xbox fuera presentada, que se conocieran todos los detalles de su extraordinario potencial y, sobre todo, desde sus respectivos lanzamientos en Estados Unidos y en Japón (Noviembre y Febrero respectivamente), los aficionados a los videojuegos no han dejado de hablar de este nuevo fenómeno. Ahora, Xbox está aquí, y ya hay cientos de lugares en Internet con aficionados, fanáticos, locos, enganchados y apasionados de la nueva y flamante plataforma. ¿Quieres pertenecer a la Comunidad Xbox?

Desde que el mercado de los videojuegos se ha visto inundado por las populares videoconsolas, los aficionados se han dividido en grupos enfrentados. Una competencia sana, a veces no demasiado, para defender la plataforma de sus amores "Que si mi ladrillo es más mono y tira más, que si tus gráficos dan pena, que si mis cartuchos tienen pegatinas de colores y los tuyos no, o que si el asa de mi cubo es más práctica que la bandeja de tu DVD". Opiniones para todos los gustos que han alimentado las rencillas entre partidarios de una y otra máquina. Y, como no podía ser menos, Xbox cuenta ya con una legión de defensores y, como no, con unos cuantos detractores. Sus opiniones, lamentos, entusiasmos, peticiones y "trapicheos" inundan la red e invitan a todos los usuarios, presentes y futuros, de Xbox a debatir sobre esta maravilla. Nosotros nos hemos hecho eco de los principales temas de los que se habla en Internet y los reproducimos en estas páginas, aportando nuestra opinión de aficionados.

## Los benditos 60 Hz

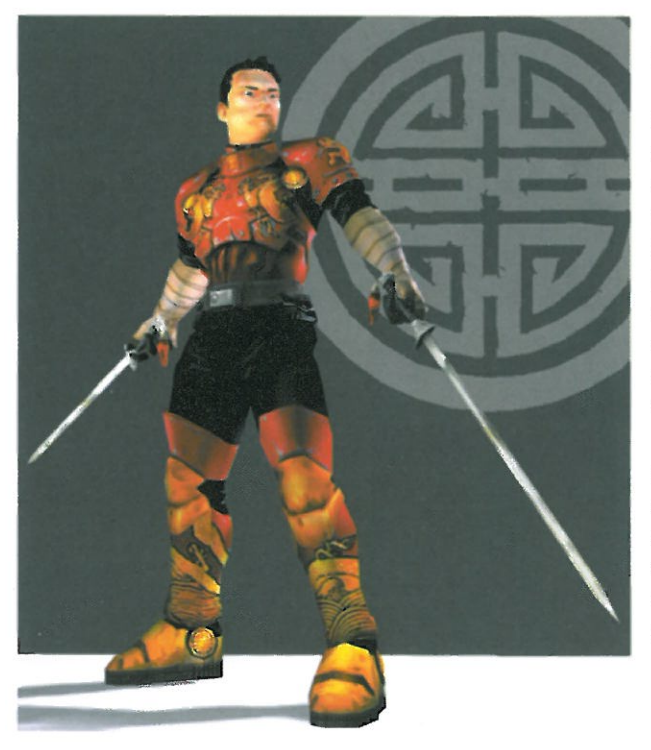
Mucho se había hablado en los diferentes foros de Internet sobre la cuestión de los 60 Hz. La duda que toda la comunidad de adictos a la máquina de Microsoft se centraba en si las videoconsolas europeas incluirían el modo de vídeo a 60 Hz, algo con lo que las Playstation 2 europeas no cuentan.

Pues la buena noticia es que Xbox incluye la opción 60 Hz en el menú de configuración de vídeo de la propia máquina, lo que hace que, si lo seleccionas, todos los juegos que dispongan de esta indudable ventaja se verán a 60 Hz.

¿Y eso qué supone? Pues eso, supone, nada más y nada menos, ver los juegos con la misma calidad que en sus versiones USA o Japón: sin las ralentizaciones de hasta el 17% que sufren las conversiones PAL en otras consolas, las malditas bandas negras, los achatamientos, la calidad general de la imagen, etc. Toda esa clase de engorrosos problemas que están sufriendo los usuarios de Playstation 2 en sus principales títulos.



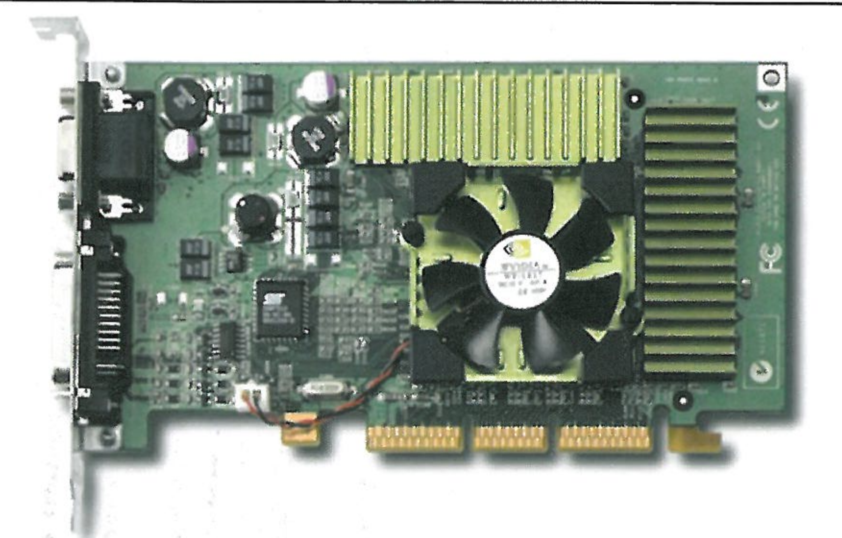

Microsoft ha vuelto a acertar con esta opción y la comunidad Xbox no cabe en sí de gozo. Este selector en el propio hardware de la opción de 60 Hz va a animar a la gran mayoría de desarrolladores a preparar sus títulos en esta opción.



## Juegos doblados al castellano

Una de las principales quejas de los aficionados a los videojuegos en nuestro país ha sido siempre la falta de traducción de la mayoría de los títulos. La mayor parte de las distribuidoras españolas creen que nos hemos acostumbrado a los juegos sin traducir y ya no invierten un duro en preparar una versión decente, con las voces y textos en castellano. Cuántas veces hemos esperado un título de gran éxito internacional y cuando ha llegado aquí, después de gastarnos un dineral en adquirirlo, hemos comprobado que lo único traducido es la carátula del CD. Para eso, lo habíamos pedido de importación y nos ahorrábamos el par de meses de espera y de ilusiones nunca satisfechas, vamos digo yo.

Afortunadamente, ya hay unas cuantas casas que sí piensan que merece la pena traducir los juegos. Y una de esas casas que mantiene la política de traducción desde hace unos años es Microsoft, política que conservará de manera escrupulosa con todos sus títulos de Xbox. Una gran noticia, sin duda, que nos permitirá disfrutar de HALO, Project Gotham, Dead or Alive 3, etc., en castellano. Otro tanto a favor de nuestra máquina preferida.



## ¿Xbox quedará anticuada?

Muchos detractores de la máquina de Microsoft han lanzado acusaciones despectivas apuntando a que, más que una videoconsola, Xbox es un ordenador personal. Pero el procesador Intel Pentium III y el chip gráfico nVidia a 233 Mhz no es sino la mejor elección del mer- para una máquina de videojuegos.Sin embargo, la inevitable comparación con un PC ha hecho surgir las dudas en algunos aficionados. Para disfrutar de los videojuegos en nuestros ordenadores personales tenemos que invertir cada poco tiempo en una nueva tarjeta gráfica, más memoria, velocidad de nuestro procesador, etc. ¿Ocurrirá eso con nuestra Xbox? Pues la respuesta es no. Las videoconsolas son sistemas cerrados donde los juegos se adaptan perfectamente a su hardware, nunca necesitan ser actualizados. Los desarrolladores conocen perfectamente la configuración única de las plataformas y aprovechan sus especificaciones al máximo. Hasta que aparezca "Xbox 2", por lo menos.

## Los piratas al acecho

En esta sección de la "Comunidad Xbox" teníamos que referirnos a las copias, ya que es un tema muy comentado en todos los corrillos. En muchos sitios de Internet se pueden encontrar rumores sobre posibles formas de "pirateo" para los juegos de Xbox, aunque parece que todos ellos no son más que eso, rumores. Xbox incluye una protección que la impide leer cualquier CD o DVD copiado. Ya sea música, datos de un CD-R, un videojuego de Xbox copiado en un DVD-R o una película grabada también sobre un DVD-R, tu Xbox no lo leerá. Microsoft tiene una postura clara en contra de la piratería y, sobre todo, recomienda que no manipules tu máquina intentando burlar estos sistemas anticopia. De hecho, en el momento en el que abras tu Xbox perderás la garantía de compra, y cualquier avería que se produzca, algo bastante probable si eres de los que pasan noches en vela jugando, no será cubierta por el vendedor ni por Microsoft.

La afición por esta plataforma está llevando a mucha gente a estudiarla a fondo, para poder utilizarla a su antojo, modificarla, etc. Pero, yo que tú no jugaría con ella, ya que es un delicado aparato electrónico y puede dañarse con facilidad.






## Las regiones DVD

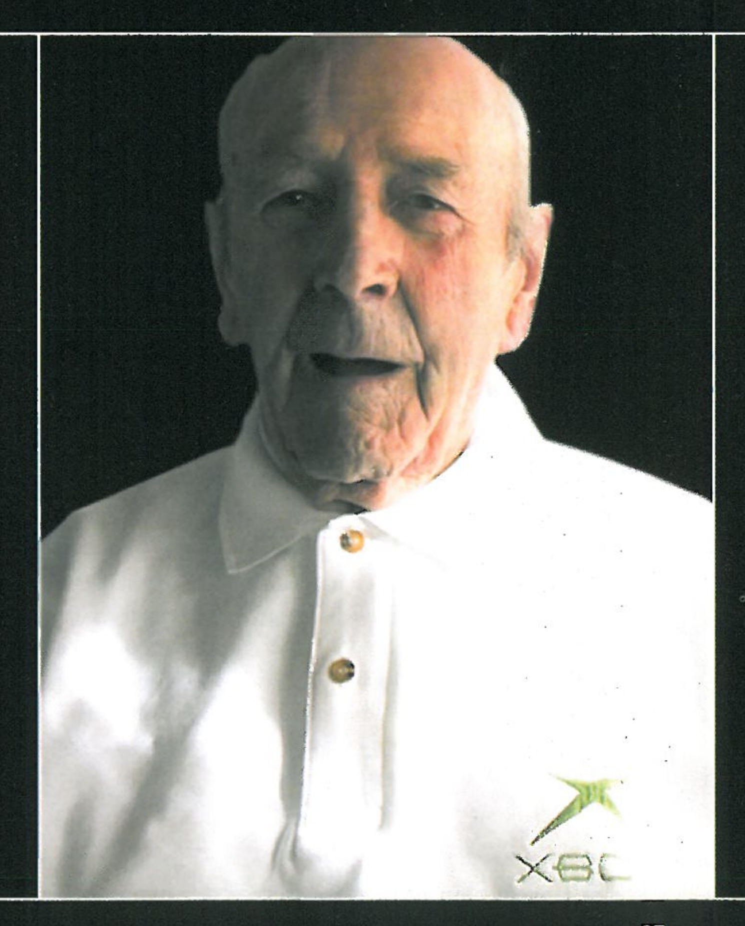
Como ya sabréis, las películas DVD se dividen en zonas geográficas, ya que las distribuidoras y productoras de cine prefieren diferenciar los mercados para que no funcionen películas de una zona con los reproductores de otra. Esto hace que, por ejemplo, no puedas conseguir una copia en DVD de importación cuando ni siquiera se ha estrenado esa película en los cines de tu país. Pero hay quien especula sobre la posibilidad de ver DVDs de la zona 1, Estados Unidos, en las Xbox PAL (zona 2).

Para habilitar la opción de películas DVD tienes que adquirir el "DVD Kit" de Microsoft y conectarlo a uno de los puertos de Xbox. Así, en muchos de los grupos de aficionados se piensa que adquiriendo el kit americano se podrán ver películas de la zona uno. Aunque mucho nos tememos que estas esperanzas serán vanas, ya que los DVDs incluidos en las consolas europeas son distintos a las americanas, por lo que vendrán con esta especificación y sólo leerán DVD de su zona de origen.

## La columna del abuelo

Nunca es tarde para pertenecer a una comunidad de videoadictos y yo mismo he fundado la mía propia. Soy el presidente y socio honorífico de la Comunidad de XB Magazine, una sociedad secreta donde podemos contar batallitas hasta quedarnos sin voz, sin miedo a que nos llamen pesados o nos avergoncemos por perder la dentadura. Os animo a todos a escribir vuestras dudas y opiniones sobre Xbox, y aquí serán publicadas una vez leídas y releídas por mí mismo, si encuentro las gafas para ver de cerca.

En esta comunidad nos encanta hablar de nuestras experiencias en la guerra. Hablando de guerra..., me acuerdo yo en aquélla ocasión en la que estaba en el frente y las tropas enemigas nos rodeaban por todas partes. Era una época dura y había que sobrevivir con pocos recursos. Yo estaba en un valle perdido rodeado de alienígenas que gritaban y me disparaban por todos lados, cuando eché mano a mis granadas de plasma y... ¡Ah, no!, esa es mi última partida de HALO. Bueno, da igual, olvidaos de todo lo que os dicho, voy a echar un sueñecito. Igual voy a ver la GameCube de mi nietecillo porque me he quedado sin pastillas para dormir. ¡Hala, con Dios!






## Xbox se come Japón

El pasado 22 de Febrero nuestra adorada consola hacía su entrada triunfal en el país del sol naciente, y lo hacía entre decenas de rumores que apuntaban a un sonado fracaso. El país de los videojuegos, donde han nacido casi todas las grandes videoconsolas de la historia, recibía una máquina "extranjera". Muchas revistas japonesas y cientos de foros en la red, sospechosamente ligados a otras plataformas, venían anunciando que Microsoft cosecharía un tremendo fracaso y que el día de lanzamiento se demostraría. Pero el día 22 de Febrero, Microsoft tomó Japón, lo llenó de luces verdes, animadoras y animadores y formó enormes colas en las calles en las puertas de las tiendas de videojuegos.

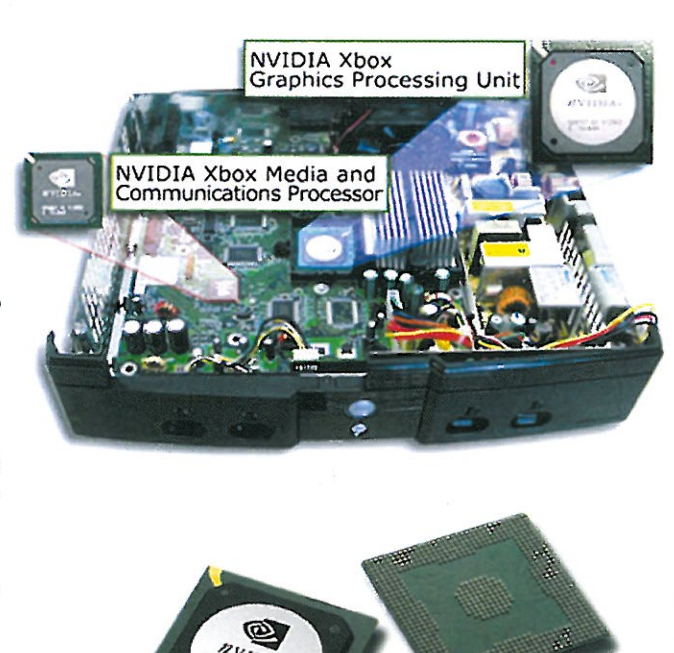
El mismo Bill Gates estuvo en Tokio para entregar la primera de las consolas japonesas, en medio de una gran fiesta en la que todos los grandes edificios de la capital nipona mostraban la impresionante "X" verde de Xbox. Las cifras oficiales de ventas apuntan a unas 120.000 Xbox vendidas en el primer día, una pasada considerando que la nipona GameCube vendió 160.000 en los "tres" primeros días. Además, las 50.000 máquinas de "edición limitada" se acabaron en menos de una hora y el anuncio de Dead or Alive 3 ha tenido una éxito tremendo en Japón, la capital del videojuego.

A pesar de todas las voces que dijeron que Xbox no conseguiría un lugar en el complicado mercado japonés, Microsoft ha volcado todos sus esfuerzos para hacerse un hueco: una fantástica edición especial transparente; un mando exclusivo, más pequeño, para el público nipón; el precio más bajo del mercado internacional (260 $); y el soporte de todas las compañías japonesas que apoyarán a Xbox con sus lanzamientos.

## ¿Alguien dudaba del chip gráfico de Xbox?

Mucho se ha hablado del chip gráfico que se esconde en nuestra adorada consola y muchos han sido sus defensores y detractores, pero la confirmación de que se trata del mejor microprocesador posible para una videoconsola de última generación ha llegado recientemente. Hace tan sólo unas semanas, nVidia ha hecho público que sus procesador diseñado expresamente para Xbox, ha sido premiado con el "Best Gaming Chipset" del 2001, por la prestigiosa revista Microprocessor Report.

El secreto de este galardón, que certifica que el genial chip se encuentra años luz de sus competidores, se encuentra en la exclusiva arquitectura dual del procesador de nVidia para Xbox. Esta arquitectura combina la XGPU (Xbox graphic processing unit) y la MCPX (Xbox media communications processor), lo que permite sacar el máximo partido a los gráficos de los juegos, además del mejor audio y del óptimo funcionamiento de las prestaciones online de Xbox. nVidia se apunta un increíble tanto, al igual que nuestra querida máquina. ¿Alguien sigue dudando de la potencia de Xbox y prefiere invertir en plataformas muy inferiores?





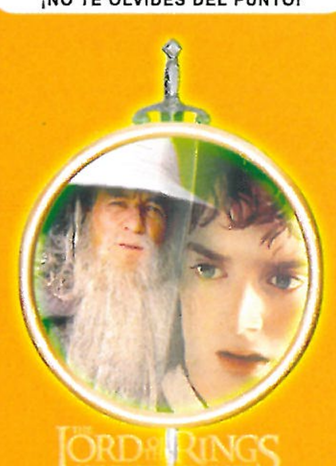

# 906 887 303

## PERSONALIZA TU MOVIL
















LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOTIPOS Y MELODÍAS PARA QUE PERSONALICES TU MÓVIL DE LA MANERA MÁS ORIGINAL!!

VÁLIDO PARA AMENA AIRTEL Y MOVISTAR
DISPONIBLE PARA:

**NOKIA, SAGEM Y MOTOROLA**

## TOP 10

136301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz
136301164 Niña piensa en ti - Los Caños
136301115 Azul - Cristian
136300020 BSO El Último Mohicano
136301151 El Baile del Gorila - Melody
136300020 BSO Mision Imposible
136300665 BSO BraveHeart
136301116 Baila Mi Ritmo - Loona
136300503 Medio de los chichos - Estopa
136300672 Dile que la quiero - D. Civera

**SOLO AQUÍ ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOS Y MELODÍAS**



- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

!!NUEVOS MODELOS PARA TONOS¡¡

## CINE Y TV

136300053 King of Road - Anuncio de Audi
136301290 Dragon Ball
136300037 Rasca y Pica de los Simpsons
136301178 B.S.O. Matrix
136300041 South Park
136300034 Friends
136300040 Los Simpsons
136300451 El Equipo A
136301000 B.S.O. Armageddon
136300442 La abeja Maya
136300015 La familia Adams
136300028 Superdetective en Hollywood
136300032 El coche fantástico
136300044 Expediente X
136300455 Fraguel Rock
136300023 Pantera Rosa
136300461 Heidi
136300027 La Guerra de las Galaxias
136300043 Verano Azul
136300022 El Padrino
136300029 Titanic
136300413 Superman
136300489 Gladiator
136300011 El bueno, el feo y el malo

## HIMNOS DE FUTBOL

136300409 Real Madrid C.F.
136300410 Valencia Club de Futbol
136300411 Fútbol Club Barcelona
136300420 Deportivo de la Coruña
136300421 Himno de España
136300415 Atlético de Madrid

## EXITOS EN ESPAÑOL

136301342 Partiendo la Pana - Estopa
136301334 El amargo del Pomelo - Nacho Cano
136301333 Flor de Lis - Manolo García
136301332 Toda - Malú
136301330 King George - Dover
136301328 Amor - Luis Miguel
136301324 Pa ti no estoy - Rosana
136301289 Sarandonga - Lolita
136301303 Virus de Amor - Los Caños
136301316 Como quieres que te entienda - Rosario
136300653 Ay, mamá - Chayanne
136300674 Mi medicina - Carlos Baute
136300653 Ven conmigo - Christina Aguilera
136300516 Yo quiero bailar - Sonia y Selena
136301114 The hardest day - Alej. Sanz & The Corrs
136300654 Decidle que lo quiero - Los Sultanes
136301211 Corazón Congelado - Pastora Soler
136301121 Ay Corazón - Las hijas del Sol
13600511 La Playa - La Oreja de Van Gogh
136300670 No rompas más mi pobre - Coyote Dax
136300571 Humahuaqueño - King Africa
136300677 La Mayonesa - Chocolate
136300517 Y yo sigo aquí - Paulina Rubio
136301237 Los latidos del Corazón - Alazán
136300510 Me pongo colorada - Papa Levante
136301122 Tiempo - Jarabe de Palo
136300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
136300514 Tu Calorro - Estopa
136300253 Corazón partido - Alejandro Sanz
136300254 Cuéntame un cuento - Celtas Cortos
136300231 No cambié - Tamara
136301143 La sombra del gigante - Eros Ramazzotti
136300511 París - La Oreja de Van Gogh
136301127 Supersexy Girl - Fundación Tony Manero
136301124 Nada de Ná - Café Quijano
136300386 María, María - Carlos Santana
136300676 Boom Boom - Chayanne
136301126 Y no amanece - Los Secretos
136300680 Dos días en la vida - Jarabe de Palo
136301130 Practicar Sexo - Papa Levante
136300630 Escúchame - Camela
136301133 Bésame en la boca - Lorca
136300638 No estamos locos - Ketama
136301117 Bamboleo - Gypsy Teens
136300679 Delgadito - La Rabia
136300683 La Bomba - King Africa
136300494 La Barbacoa - Georgie Dan
136300554 Paquito el Chocolatero - Pasodoble
136301180 Sola - Efecto Mariposa
136300266 La raja de tu falda - Estopa
136300508 Me falta el aliento - Estopa
136300502 Como Camarón - Estopa

## EXITOS INTERNACIONALES

136301337 Possession - Transfer
136301311 Super Stylin - Groove Armada
136301308 In the End - Linkin Park
136301313 What I Mean - Modjo
136301327 Music's no good without you - Cher
136301336 Turn Off the Lights - Nelly Furtado
136301338 That Day - Natalie Imbruglia
136301341 You Give Me Something - Jamiroquai
136301340 You Remind Me - USHER
136301312 Michael Jackson - You Rock My World
136300465 We are the Champions - Queen
136301131 Lady Marmalade - Christina Aguilera
136301177 7 X Que - X Que Vol.
136301236 Played Alive - Safri Duo
136300387 Sha-la-la - Venga Boys
136300200 Another day paradise - Phil Collins
136300321 Beautiful - U2
136300326 Bring it All - S Club 7
136300207 Easy Lover - Phill Collins
136300357 The way I am - Eminem
136300850 Stan - Eminem
136300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
136300345 Music - Madonna
136300238 Sentinel - Mike Oldfield
136300355 Still-standing - ACDC
136300240 I'm still - Elthon John
136300356 Stronger - Britney Spears
136300797 No woman, no cry - Bob Marley
136300119 Sandstorm - Darude
136300228 Narcotic - Liquid
136300317 7 days - Craig David
136300318 All the small things - Blink 182
136300387 Nothing else matter - Metallica
136300105 Beat it - Michael Jackson
136300118 Oops I did is again - Britney Spears
136300120 Sex Bomb - Tom Jones
136300122 Show me the meaning - B. Street Boy
136300374 Fade to Black - Metallica
136301152 19-2000 - Gorillaz
136300397 Seek an destroy- Metallica
136300399 Still loving you- Scorpions
136300401 Tick tock - U2
136300130 American Pie - Madonna

NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 135 PTAS/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELÉFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O BIEN CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MÓVIL.

TELEFONOS COMPATIBLES:
TELELOGOS - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110
TELEMELODIAS - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959
- MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250, Timeport 260

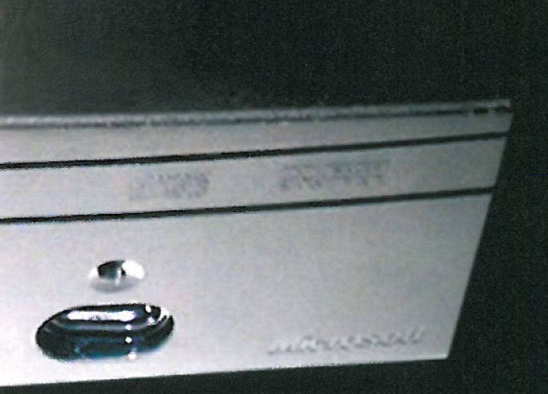


## ¿Cómo es la máquina?, ¿No parece un poco grande?

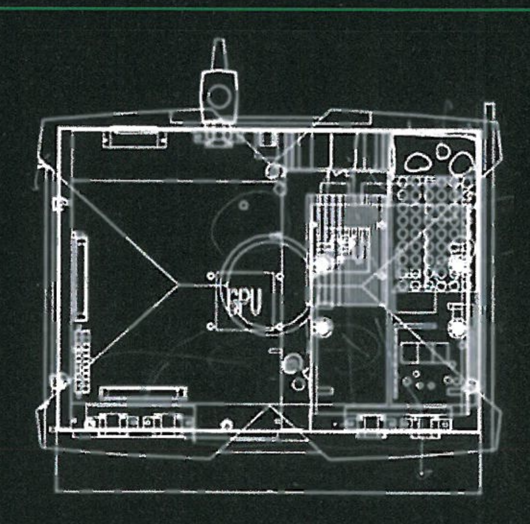
Lo primero que sorprende de Xbox es su excepcional diseño. Una caja robusta y negra, con el precioso logo verde brillante en el centro de su parte superior, justo en medio de la gran "X" que adorna su cubierta. En un primer momento parece algo grande pero tiene las dimensiones de un pequeño vídeo doméstico. Además, Xbox es sorprendentemente ligera, con rejillas de ventilación a ambos lados y un fácil acceso a sus conexiones, tanto traseras como delanteras. En el frontal de la máquina nos encontramos con la bandeja del DVD, los botones de encendido y expulsión y las cuatro conexiones de periféricos (para enchufar todo lo que queramos o invitar a tres colegas a jugar con nosotros). Un fabuloso y cómodo diseño con el aspecto de un sofisticado dispositivo electrónico doméstico. Xbox dará un aspecto perfecto bajo tu televisor, y no esas otras propuestas absurdas del mercado, porque ¿quién quiere tener esa cosa alargada de Sony que no puedes poner en ningún sitio? Y no hablemos del cubo de Nintendo. ¡Un cubo! Sin comentarios.

# Señoras y señores, ante ustedes...

# XBOX

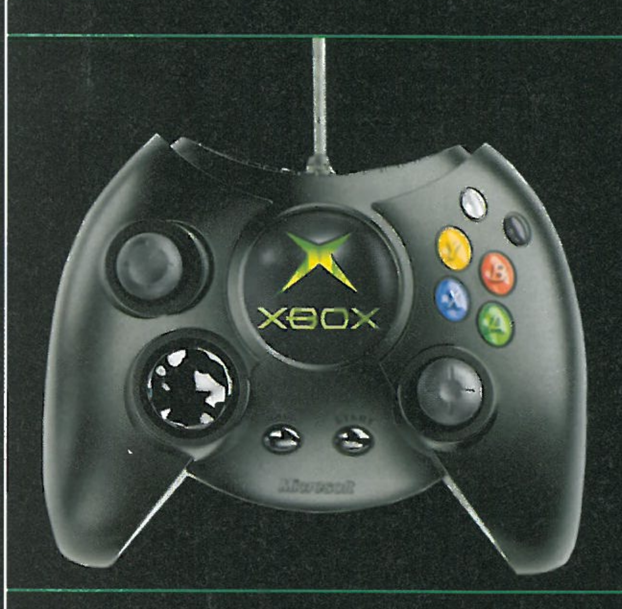


**Han pasado muchos meses desde que Microsoft anunciase que se colaba en el mercado de las consolas de videojuegos, y muchos han sido los rumores y las noticias sobre el desarrollo de su máquina. Por fin, Xbox llega a Europa, y lo hace con un buen número de razones para encumbrarse como el mejor sistema de videojuegos de última generación. ¿Aun no conoces la mejor consola de la Tierra? Además de lo bien que conocíamos el sistema de videojuegos de Microsoft por las noticias, las imágenes que circulaban por Internet y las felices caras de los americanos desde el 15 de Noviembre del pasado año, en la redacción de XBM ya llevamos dos meses largos disfrutando de esta pequeña maravilla. La hemos manoseado, lanzado, enchufado, desenchufado, la hemos chupado y nos hemos sentado encima y, tras estas duras pruebas de calidad, nos hemos convencido de su tremendo potencial. Si aún no has tenido la oportunidad de tenerla en tus manos, y son muchas tus dudas respecto a ella, vamos a intentar resolver todas tus preguntas:**




## ¿Cúal es la potencia de Xbox?

Lo que verdaderamente asusta de Xbox es su interior. Un interior por el que han apostado la gran mayoría de los desarrolladores de videojuegos más prestigiosos. Y eso no es ninguna casualidad. Ninguna plataforma del mercado puede competir contra su procesador Intel Pentium III a 733 Mhz y su chip gráfico NVidia de 233 MHz, capaz de generar, alegremente, 125 millones de polígonos por segundo. "¿Y eso que significa", me preguntarás tú, oh joven Padawan. Pues eso significa, sencillamente, que Xbox es capaz de soportar los videojuegos más avanzados tecnológicamente hablando. Y los números de otras plataformas no pueden competir con esta contundente realidad. Toda una lástima.



## ¿El controlador parece un poco grande? ¿Es cómodo?

Es cierto que el controlador parece grande pero es sorprendentemente ligero y muy cómodo, ya que ha sido diseñado de forma ergonómica y siguiendo las recomendaciones de jugones de todo el mundo. Y no sólo es cómodo, sino que resulta el más completo y avanzado del mercado. ¡Agárrate!: dispone de dos palancas analógicas y un mando direccional de 8 posiciones, seis botones de acción analógicos con controles sensibles a la presión, dos increíbles gatillos analógicos, los dos típicos botones de "START" y "BACK", dos ranuras en su parte superior para conectar periféricos y un enorme cable de 3 metros con desconexión de seguridad. Además, en su interior, el controlador contiene dos motores de vibración que consiguen un efecto tremendamente realista mientras juegas. Una vibración progresiva y dinámica frente a las vibraciones fijas y molestas que proporcionan otros mandos.

## ¿Qué tal son la interfaz y los menús de Xbox?

Uno de los aspectos que más nos ha sorprendido es la originalidad de la interfaz de usuario de Xbox. Unos espectaculares gráficos en 3D, con un diseño futurista, nos hacen pensar que nos hallamos en otra dimensión, en el corazón mismo de nuestra videoconsola. Desde su menú principal, podemos adentrarnos en las diferentes secciones. La primera de ellas es la de "Configuración". Aquí podemos modificar la fecha, la hora, elegir el idioma, y elegir el modo de audio (mono, estéreo o el increíble Dolby) y el de video (normal, cinematográfico o panorámico). Los otros dos menús son los correspondientes a la música y a la memoria, la que te da acceso a tus tarjetas de memoria o a el disco duro de tu Xbox.



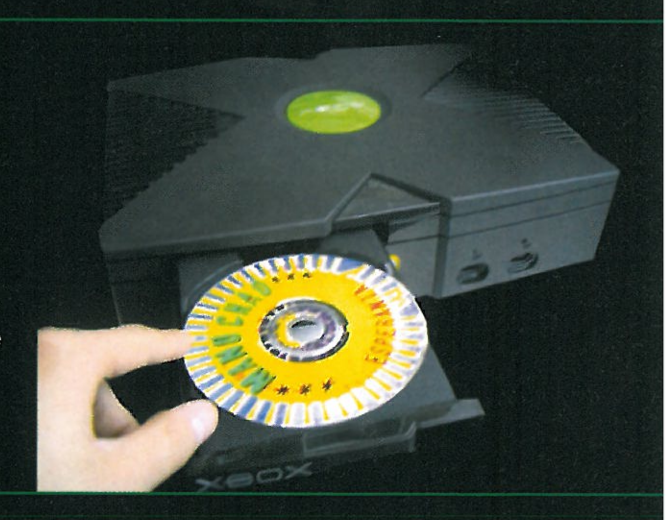



## ¿Tiene Xbox un disco duro?, y ¿no tiene tarjetas de memoria?

Xbox cuenta con un disco duro de 10 Gb interno para almacenar tus partidas de forma automática y sin problemas de espacio. Esto traducido en los típicos bloques para guardar partidas ofrece la escalofriante cifra de 300.000. Una pasada. Aunque el disco duro sirve además, para almacenar música, extras de juegos, demos, archivos de Internet, etc. Todo un mundo de posibilidades. Esto es muy cómodo porque nunca tendrás que andar pensando en limpiar tus tarjetas para poder guardar un juego.

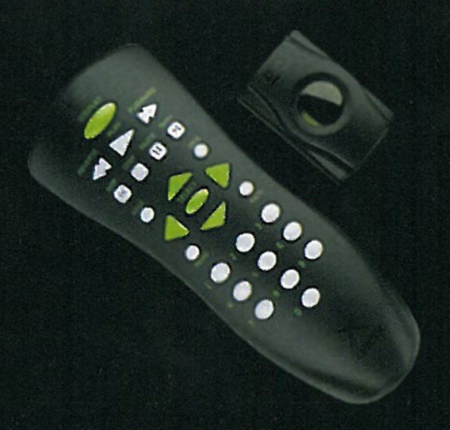
Pero, por supuesto, siempre puedes adquirir las pequeñas tarjetas de memoria flash de 8 Mb para llevarte tus partidas a casa del abuelo y demostrarle todas tus habilidades y tus mejores puntuaciones.

## ¿Puedo escuchar CDs de audio en Xbox?



No sólo puedes escuchar CDs de audio con un fantástico sonido, sino que puedes descargar todas tus canciones favoritas en el disco duro y crear tus listas de reproducción privadas, a tu gusto. La sencilla interfaz de Xbox se convierte en una mesa de mezclas espectacular que controlas con tu mando principal. Además, una vez guardadas tus canciones en el disco duro, puedes reproducirlas como banda sonora de los juegos que incluyan esta opción. Por ejemplo, puedes seleccionar el cassete de cualquiera de los coches de Project Gotham Racing y sintonizar tus temas favoritos para acompañar tus mejores vueltas. Una pasada.

## ¿Puedo ver películas DVD en mi Xbox?



Claro que puedes, y ese es otro de los grandes aciertos de Microsoft. Aunque Xbox es una plataforma diseñada especialmente para jugar, es también un reproductor de DVD en el que puedes ver las mejores películas, con la mejor calidad de imagen y con el mejor sonido del mercado. La más completa plataforma de videojuegos y un gran reproductor para disfrutar del "Home Cinema". Esto es un handycap fundamental que no ha sido incluido por todos los fabricantes de consolas de nueva generación. Por ejemplo, Nintendo no piensa que el DVD sea un formato con futuro y ha preferido no incluirlo en su gracioso cubo. Bueno, igual a tu hermano pequeño no le interesa mucho eso del cine en casa y su película preferida es la presentación de "El ataque de los fontaneros 8". Eso sí, para disfrutar de toda la experiencia del cine en casa, Xbox requiere el "Kit de DVD", especialmente diseñado para esta consola y que incluye un detector de infrarrojos y un mando a distancia. Puedes adquirir este periférico desde ya mismo en tu tienda habitual, enchufarlo a uno de las entradas para los controladores y alquilar tu peli preferida en el videoclub. Además, Xbox cuenta con una salida de vídeo de alta calidad, consiguiendo una óptima señal.

## ¿Xbox contará con muchos periféricos?



Muchos. Todos los que te imagines y muchos más. Desde el día de lanzamiento puedes adquirir diferentes cables de conexión para conectar varias consolas, adaptadores de vídeo, controladores oficiales y las tarjetas de memoria oficiales. Estas pequeñas maravillas ayudan a guardar tus partidas y a trasladarlas de una consola a otra. A todo esto hay que unir volantes de conducción, diferentes controladores compatibles e incluso un kit de comunicación para hablar con tus contrincantes en las partidas online.



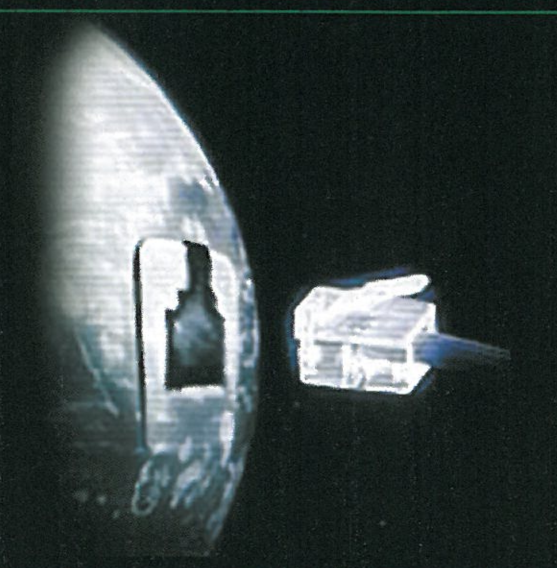

## ¿Y qué hay del sonido?

Xbox cuenta con sonido Dolby Digital 5.1, uno de los más avanzados sistemas de sonido envolvente utilizado en los cines y en las películas en DVD. Los juegos de Xbox pueden hacerte sentir una experiencia sonora única utilizando esta tecnología, ya que creerás estar dentro de una película. Para poder disfrutar al máximo de este espectacular audio, tienes que añadir a tu Xbox un buen sistema de altavoces y rodearte de ellos. No has escuchado nunca nada igual.

## ¿Y los juegos?

Los juegos son el mejor argumento para una videoconsola. El éxito de estos es directamente proporcional al éxito de la maquina. Xbox tiene ya en el mercado internacional un catálogo de éxitos enorme, muchos de ellos exclusivos. Pero creo que sobre este punto no tengo que extenderme demasiado. Sólo nombraré unos cuantos ejemplos, argumentos suficientes para salir corriendo y empeñar a nuestro gato, a nuestra abuela y, sobre todo, a todas las consolas que hemos adquirirdo de forma equivocada e inconsciente, para comprar una Xbox: HALO, Project Gotham Racing, Dead or Alive 3, Amped, RalliSport Challenge, Project EGO, Obi Wan, New Legend, Matrix...



## ¿Xbox puede conectarse a Internet y permite el juego online?

Xbox incluye un puerto Ethernet incorporado que permite la conectividad con banda ancha a Internet. El futuro de los videojuegos se encuentra en las partidas online y Xbox comenzará a disfrutar de los mejores títulos a través de Internet en los próximos meses. Además, la conexión a la red, unida a la capacidad del disco duro permitirá descargar de Internet ampliaciones de tus juegos favoritos, nuevos personajes, nuevos mapas, etc. Una experiencia que ninguna otra plataforma puede igualar actualmente. Pero para saber más sobre la experiencia de juego online que nos espera a todos los adictos a Xbox, lee el reportaje que te hemos preparado en este número.

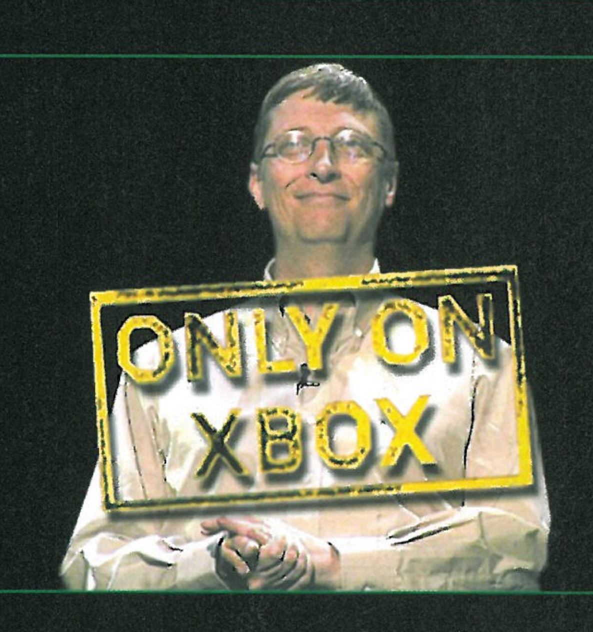


## ¿Y puedo organizar partidas en red?

El mismo puerto Ethernet del que ya te he hablado sirve para organizar auténticos campeonatos multijugador en tu salón. Sólo necesitas montar una pequeña red local. En el caso de que esta red esté compuesta de dos Xbox sólo necesitas el cable de conexión de Microsoft (System Link Cable). Pero si lo que quieres es montar una red LAN para conectar hasta cuatro Xbox en tu propio salón, y jugar con 16 amigos, sólo necesitas un HUB de red, cuatro cables Ethernet y medio millón de enchufes. Atención, comprueba si la tensión de luz de tu casa aguantará.

## ¿Pero es Xbox una plataforma con futuro?

Pero bueno, ¿estás de broma? El increíble potencial de la consola ha hecho que casi todas las productoras importantes de medio mundo apuesten por ella y ya existan varios cientos de juegos en desarrollo. Además, Microsoft es una empresa multinacional demasiado estable para que temas por la estabilidad de esta plataforma. El poder de una empresa de nuevas tecnologías como Microsoft hace que puedas ver en muchos de los juegos un fabuloso sello con la leyenda "Sólo para Xbox" (Only on Xbox). Este precioso sello quiere decir que eres el afortunado propietario de un juego exclusivo. Que cualquier mortal que necesite probar ese título, tendrá que hacerse con una Xbox. Alucinante ¿no?



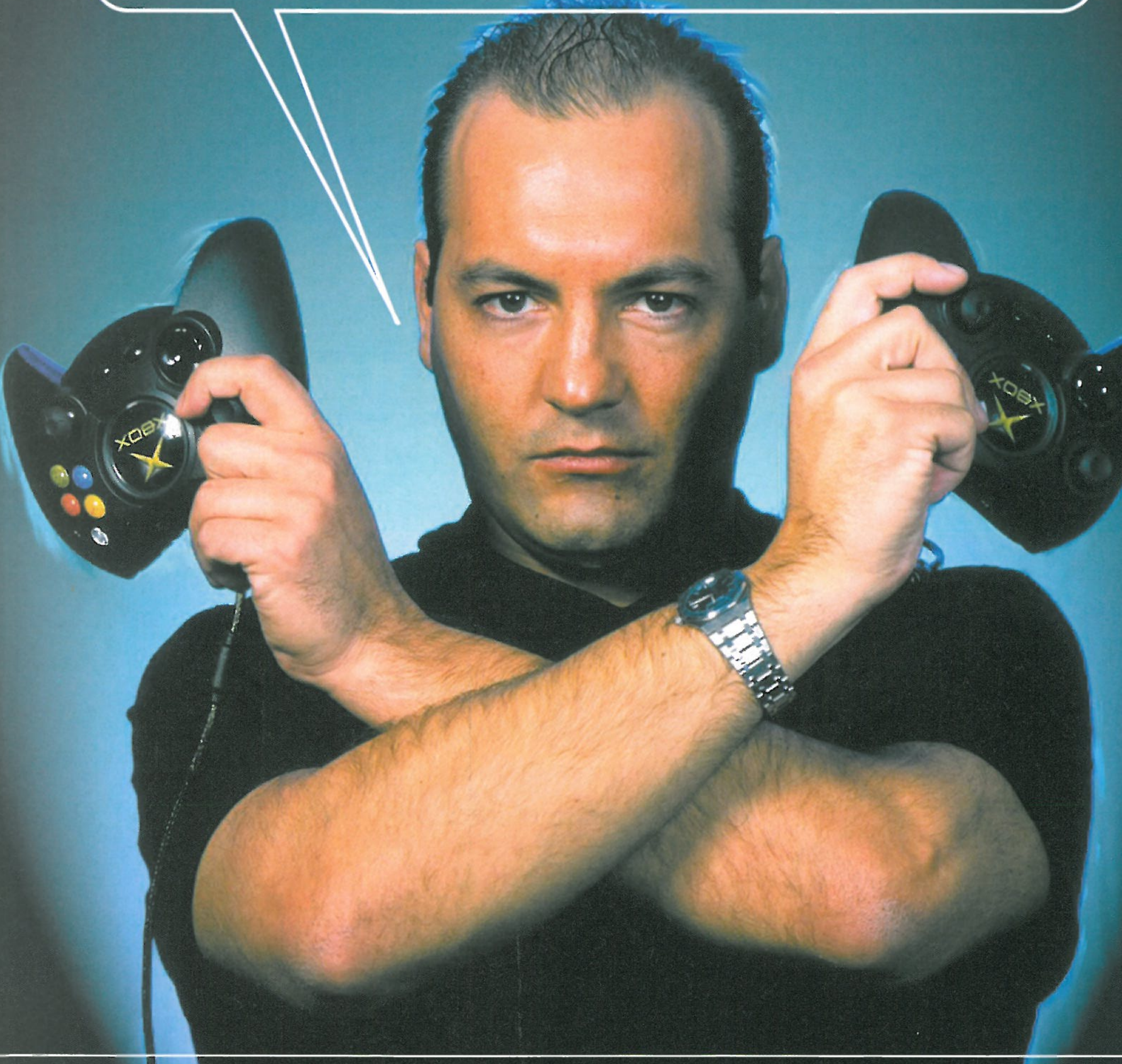




## Bueno, me has convencido, voy a por una pero... es un poco cara.

¿¡Qué es un poco cara!? ¡Pero bueno!, ¿dónde has visto tú un Pentium III 733 MHz, con 64 Mb SDRAM, disco duro de 10 Gb, chip gráfico nVidia NV2A, lector de DVD, tarjeta Ethernet de serie y sonido 3D Dolby Digital 5.1 en hardware, por un precio de 479 euros? En ningún sitio, me temo. El equipo no es caro. El equipo es una ganga, que no necesita casi ningún periférico, además es la mejor consola de videojuegos de la Tierra, tiene los mejores juegos, es un reproductor de DVD increíble, una mesa de mezclas para grabar tus canciones preferidas... Y todo por un puñado de euros. ¡¡Blasfemo!!

# "El juego online va a llegar mucho antes de lo que la gente piensa"






**Ficha técnica**

**Nombre:** Teo Alcorta

**Cargo:** Product Manager de Xbox

**Empresa:** Microsoft

**Jugando a:** Oddworld: Munch´s Oddesey

**Terminó:** HALO (en un tiempo record)

**XB MAGAZINE: ¿Se sabe cuántas consolas se han fabricado para toda Europa y cuántas hay pedidas para España?**

TEO ALCORTA: El mercado de las consolas se divide en tres partes, más o menos. Un tercio es América, un tercio es Europa y un tercio es Japón. El objetivo para el mes de junio a nivel mundial es vender 5 millones de unidades, pero debido a lo bien que van las ventas en EEUU probablemente esa cifra se supere. Entonces a Europa no le corresponderían un tercio de las unidades puesto que el producto se lanza en marzo y no antes de las Navidades como en EEUU. La cifra europea rondará entre 1 millón y 1.200.000 unidades de las cuales en España esperamos recibir un 10%. Pensamos que entre 50.000 y 100.000 unidades podrán llegar a España.

**XBM: ¿Y cuántas pensáis vender de aquí a junio, la mitad?**

TA: No, no, no, las estimaciones que tenemos es que se vendan el 95% de las consolas.

**XBM: ¿Por qué se ha esperado tanto a lanzarla?**

TA: Como es natural hubiésemos preferido salir antes de Navidades y además Flextronics, el ensamblador de las piezas de Xbox, estaba preparado para afrontar toda esa demanda de Xbox en Europa. El problema está en que la fabricación de componentes no daban abasto y en vez de hacer un lanzamiento chapucero en el que nos hubiésemos quedado sin consolas, se decidió hacer un lanzamiento escalonado. Además en Europa hay que traducir el software a muchos idiomas y eso lleva más tiempo.

**XBM: ¿Por qué es más cara la consola en Europa que en EEUU?**

TA: En Europa, los costes son mayores. Hacer el producto en múltiples lenguajes resulta más caro, los costes de distribución en Europa son mayores, en EEUU no hay fronteras y en Europa sí y eso vale dinero. El precio al que se lanza en cada uno de los territorios es el más ajustado posible.

**"No se trata de infraestructura, no se trata de configurar servidores, lo más importante es el desarrollo de juegos que puedan soportar todas las funcionalidades que puede ofrecer la conexión de ancho de banda."**

**XBM: ¿Nos esperamos rebajas?**

TA: La razón por la que las consolas bajan de precio tan rápido no es que estemos "engañando" al comprador el primer día, sino que la tecnología se deprecia muy rápido. Bajaremos el precio de acuerdo con el ritmo de depreciación de Xbox que ahora mismo no sabemos cuál va a ser ni cuándo.

**XBM: En Internet ya se juega online. La inauguración del servicio oficial ¿cómo y cuándo?**

TA: Todo el mundo puede cacharrear con las cosas y si eres un poco McGiver puedes dar otro uso a cualquier elemento de consumo. El proyecto es muy ambicioso, no consiste en jugar uno contra otro, el hecho de que esté siempre online permite prolongar la vida de los juegos con actualizaciones. Además te permitirá bajarte nuevos contenidos, demos, música, etc. No se trata de infraestructura, no se trata de configurar servidores, lo más importante es el desarrollo de juegos que puedan soportar todas las funcionalidades que puede ofrecer la conexión de ancho de banda. El servicio ya se lanza este verano en EEUU y, aunque en Europa el hecho de que exista tal fragmentación territorial va a retrasar la negociación con diversas operadoras de telecomunicaciones, os aseguro que el juego online va a llegar mucho antes de lo que la gente piensa.

**XBM: ¿Qué aporta Xbox?**

TA: Como producto aporta unas novedades claras. El hecho de que los juegos puedan estar en Dolby Digital, es una cosa que hasta que no lo pruebas no te puedes dar cuenta de lo importante que es. Cuando estás jugando a HALO y vas por un pasillo y sientes como alguien te sigue ya que estás oyendo los pasos detrás, es una experiencia realmente impresionante.

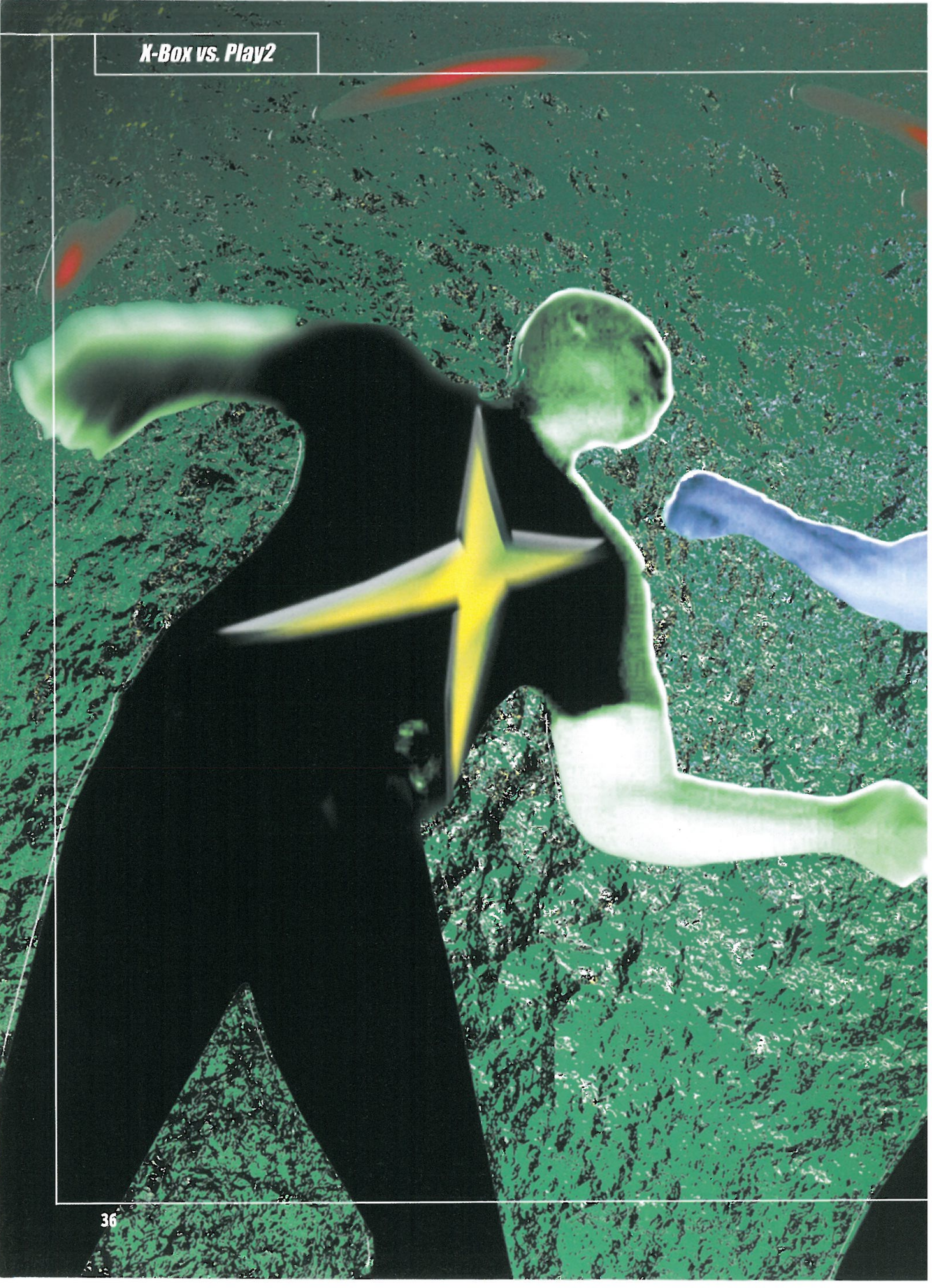
**XBM: ¿Por qué Xbox se come a PS2?**

TA: La razón por la que Xbox teóricamente tiene más potencial que Sony es porque tiene más futuro, porque es una máquina que tiene la capacidad de asumir o hacer suyas una serie de tecnologías que otras máquinas no podrán soportar en el corto y en el medio plazo... y tampoco en el largo. La diferencia de Xbox con otros sistemas es que no es pan para hoy y hambre para mañana, Xbox es pan para hoy y pan para pasado mañana y y pan para dentro de un año y dentro de tres.

**XBM: ¿Sobre GameCube?**

TA: A mi GameCube, me parece un producto muy bien pensado, pero el público al que va destinado GameCube no exactamente el mismo que el nuestro. El perfil del jugador de Nintendo es más infantil, eso se demuestra simplemente recordando cuáles son los juegos.

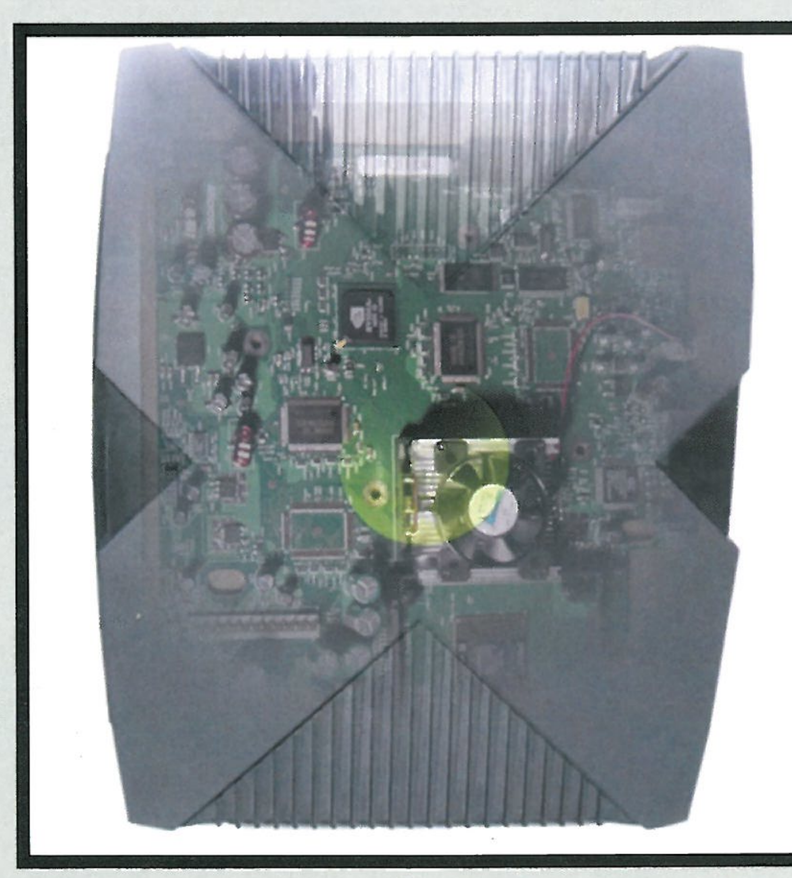




# ¿Por qué XBOX se come a PLAY2?

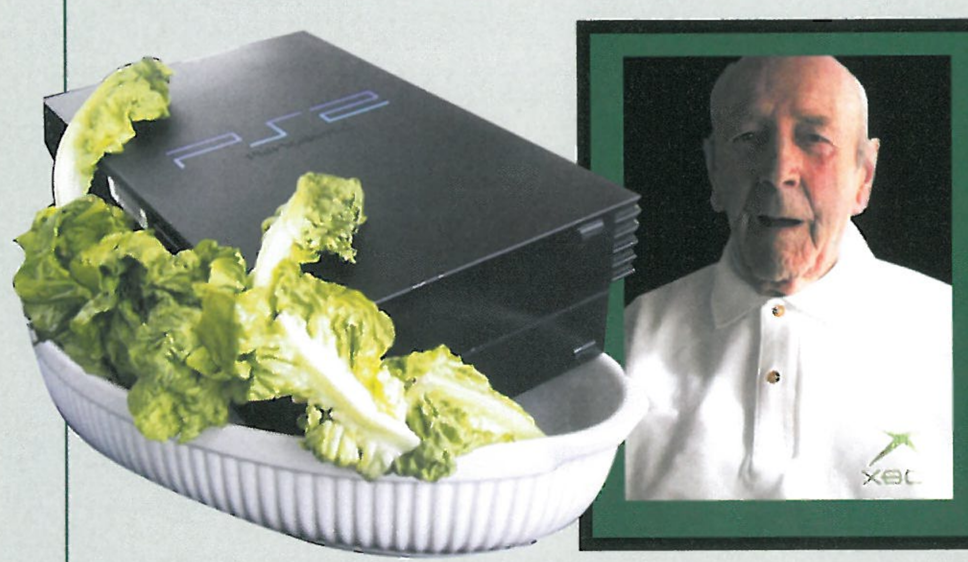
**Seamos realistas, con la potencia de hardware que lleva la "supermáquina" de Microsoft, poco tendríamos que alegar para demostrar que XBOX no tiene competencia en el mercado actual y que se distancia, con mucho, de todos sus perseguidores más famosos. Aún así existen quienes apuntan a PlayStation2 como una posible rival. Para aquellos que tienen la cabeza un poco más dura, hemos recopilado todas las razones por las que XBOX es mejor consola que PS2.**

# EL CEREBRO: XBOX POR DENTRO



Si simplemente cogemos un papel con las especificaciones técnicas de Xbox y PS2 y nos ponemos a comparar las características que nos ofrecen cada una de las consolas, podemos encontrar algunos detalles que nos asombren desde el principio. Pero la gran pregunta es qué tendrá preparado Microsoft para lanzar una máquina de similares características. PS2 se queda muy por debajo de Xbox en cada uno de los detalles técnicos. Desde la CPU, hasta el sonido digital, pasando por el procesador gráfico o algo tan simple como las conexiones para los mandos. Si empezamos con el "teórico" cerebro de la máquina, la CPU, podemos asombrarnos de que PS2 trabajase con un procesador de apenas 300 MHz, frente a los 733 MHz de Xbox. Lo que esto supone a mi consola, que es la pregunta que nos hacemos todos los profanos en la materia, es un mayor rendimiento. Los MHz se refieren a la velocidad del reloj del procesador y un procesador más rápido es, evidentemente más veloz en el procesamiento de datos, pero lo mejor es que en el mismo tiempo podemos hacer más tareas y conseguir operaciones complejas. Además, el procesador "aprende" con mayor rapidez una serie de órdenes rutinarias y las ejecuta de "memoria". Nuestro procesador encontrará muchas mejoras a la hora de gestionar el código ya que es capaz de generar gran cantidad de bucles paras las operaciones repetitivas, evitando las instrucciones de salto (se anticipan a lo qué va a pasar) que son las que más problemas dan al rendimiento final.

**Los 733 MHz de Xbox dejan sin recursos a aquellos insensatos que se atreven a defender a PS2**



### La opinión del experto
## El agüelo XBM

*"Mis años de experiencia en este mundo desde que comprase a mi nieto mayor su primera consola Atari me han hecho ver muchas mejoras. Xbox es de otra galaxia. No es que se coma a PS2 es que se comerá a todas las plataformas que salgan en los próximos dos o tres años".*

## ¡Vaya coco!

Microsoft ha integrado 64 Mb de memoria DDR SDRAM unificada. ¿Y esto qué significa? Pues que la base sobre la que trabaja la carga de datos será prácticamente el doble que la que tenía PlayStation 2 con sus "ahora ridículos" 38 Mb. Y sobre todo que serán los programadores los que decidirán cómo gestionar los 64 Mb repartiéndolos entre CPU y el procesador gráfico. La intención es que no todo vaya destinado al proceso de gráficos, sino que parte de la memoria se dedique a ir cargando las instrucciones del juego (inteligencia artificial, ejecuciones rutinarias, etc.)

Si encima contamos con que PS2 transmitía sus datos a 3,2 GBps (gigabytes por segundo) y Xbox duplica este dato (la memoria DDR duplica la velocidad de la memoria), vemos que los tiempos de espera en la transmisión de datos y por tanto la ejecución de tareas se ve reducida a la mitad.

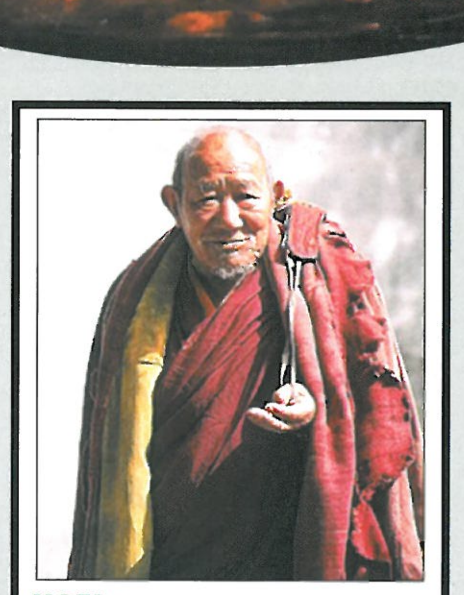
| EL CEREBRO | XBOX | PS2 |
|---|---|---|
| CPU | 733 MHz Intel | 300 MHz (casi) |
| Memoria total | 64 MB | 38 MB |
| Ancho de banda | 6,4 GB/seg | 3,2 GB/seg |
| Almacenamiento | 2-5x DVD<br>10 GB de disco duro<br>8 MB de tarjeta de memoria | 2x DVD<br><br>8 MB de tarjeta de memoria |

## ¡Esto es muy duro!

Para colmo de males de Sony, Xbox ha incluido un disco duro de 10 Gb que servirá de base para guardar partidas, capacitar a la consola para jugar online con toda normalidad y poder incluso copiar tus cds a la memoria para reproducir "tu" música mientras juegas. ¿Se les pasó a la gente de PS2 evitarnos tener que comprar las primeras tarjetas de memoria recién adquirida la máquina?



*Halo es un título impresionante. Los fans de PS2 irán a casa de sus amigos para poder aunque sea ver como el resto de colegas juegan y disfrutan desde las múltiples posibilidades de armas, hasta los diversos escenarios, pasando por una banda sonora que pone la carne de gallina al más valiente.*



**NOTA:** Hemos acudido a algunos de los especialistas en la materia y todos nos han remitido al monje tibetano Sao Hing Sei el cual nos dio una explicación razonable del texto qeu acabamos de leer.

Significado: Cargas más rápidas e imperceptibles durante el juego, apenas encontraremos que una instrucción no obtiene respuesta inmediata.

Si bien podemos decir que esto repercute en el rendimiento de la máquina, se trata de milésimas de segundo con lo que el usuario casi nunca notará las diferencias reales mirando la tele de su casa.

# Otra dimensión: Gráficos



¿QUÉ VES AQUÍ?
Un lucha de DOA 3 con unos gráficos "de lujo". Nos fijamos en pequeños detalles (no complicadas cosas técnicas).
Las sombras tanto de los personajes como del entorno son totalmente dinámicas y aportan un realismo gráfico impresionante.
La luz puede recrearse a la perfección sin esperas en las cargas ni "saltos" imprevisibles. Fijaos en el sol de Project Gotham es ¡de escándalo!
La Xbox permite a los creadores de los juegos fabricar telas que se muevan a velocidad real (como en DOA 3), así como efectos de la cara o el pelo que ya no quedan como texturas planas, sino perfectamente pixeladas al segundo.
Textura muy reales en hojas, hielo, roca, cielo, arena, ¡agua!,...

Cuando encendimos por primera vez "nuestra" consola y empezamos a jugar a algunos de los títulos de lanzamiento de la plataforma de Microsoft, comprendimos a qué se referían con una mejora considerable de los gráficos con respecto a consolas como la de Sony. Si me hablan de millones de polígonos por segundo me pierdo, aún así Xbox duplica la capacidad que tenía PS2 y se nota en que las figuras son cada vez más redondeadas. Títulos como Dead or Alive 3 nos dan la razón con los espectaculares cuerpos de ellos y ellas, Project Gotham con una definición de los coches sólo comparable a la realidad, o Amped con brillos sobre la nieve y un perfecto tratamiento de la textura de ésta... es entonces cuando te das cuenta de que sí... nos han tenido engañados. Si se podían conseguir gráficos mejores a los que daba PS2, sólo hacía falta integrar en la consola un procesador gráfico como el de Xbox. La pieza clave a la que nos referimos no es nada menos que un procesador nVidia fabricado en colaboración con Microsoft. El procesador que viene con Xbox es la evolución del NV20 (el que venía en la tarjeta GeForce3) conocido como NV2A con una velocidad de 233 MHz, que, frente a los casi 150 MHz que nos ofrecía PS2, convierten a Xbox en el sueño de aquellos que disfrutan con la mejor calidad de gráficos.

PS2 colocó en su dispositivo un procesador fabricado por la propia Sony que trabajaba a 150 MHz y era capaz de crear hasta 66 millones de polígonos por segundo. Microsoft consideró que para algunos de los juegos que se tienen en mente desde la multinacional

| ¡VAYA GRÁFICOS! | XBOX | PS2 |
|---|---|---|
| Procesador gráfico | 250 MHz nVidia NV2A | 150 MHz Creado por Sony |
| Rendimiento al crear polígonos | 125 M/seg | 66 M/seg |
| Rendimiento sostenido al crear polígonos | 100 M/seg | 20 M/secg |
| Micro polígonos y partículas por segundo | 125 M/seg | No lo soporta |
| Rendimiento al crear partículas | 125 M/seg | 150 M/seg |
| Texturas simultaneas | 4 | 1 |
| Tasa de relleno de pixels sin texturas | 3,7 G/Seg (con antialiasing) | 2,4 G/Seg |
| Tasa de relleno de pixels con una textura | 3,7 G/Seg (con antialiasing) | 1,2 G/Seg |
| Texturas comprimidas | Sí (6:1) | No |
| FSAA | Sí | No |
| Soporte para micro polígonos | Sí | No |




### Sólo para Xbox

Resulta un poco frustrante cuando la competencia anuncia que tiene algo en exclusiva ¿verdad? Con la potencia empresarial de Microsoft, resulta muy difícil que se le escapen las mejores exclusivas del mercado de videojuegos. De ahí títulos como Matrix que estará "Sólo para Xbox". Lo siento "jugones" de PS2.

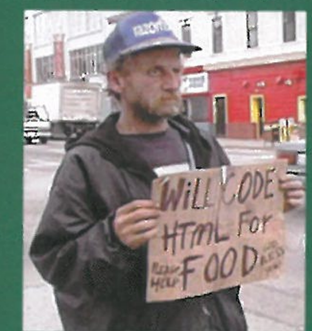
**Sí se podían conseguir gráficos mejores a los que daba PS2, sólo hacía falta integrar en la consola un procesador gráfico como el de Xbox**

americana es necesario tener un procesador más potente y adquirió procesadores de gráficos con una velocidad de 233 MHz diseñados por nVidia y capaces de generar hasta 125 millones de polígonos por segundo. Estás tasas se ha comprobado que se mantienen prácticamente inalterables en XBOX, capaz de tener un rendimiento sostenido de creación de polígonos con todas las características activadas superior a los 100 millones de polígonos por segundo, mientras que la tasa de PS2 se desploma hasta los 20 millones de polígonos. Deberíamos aquí añadir que PS2 ni siquiera es capaz de generar micropolígonos, aunque sí partículas, si bien XBOX alcanza hasta 125 millones de micropolígonos y partículas por segundo.



### Programar vuelve a ser divertido

Cuentan algunos de los desarrolladores de juegos para PS2 dejaron sus trabajos frustrados por la dificultad que suponía el trabajo... Xbox es ante todo una consola humana y para devolver las ganas de trabajar a los desarrolladores les ofreció unas herramientas únicas para poder crear juegos de formas sencillas. Además, el hecho de contar con un procesador gráfico nVidia compatible con API (Application Programming Interface) DirectX 8.1, simplifica mucho el trabajo. Además Xbox cuenta con dos unidades Vertex Shader y esto facilita la tarea de los desarrolladores.

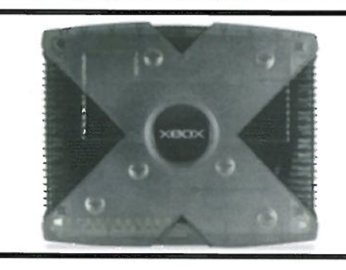



Programadores de PS2 no acabaron muy bien.










### Los guapos se pasan a Xbox

Mientras que la consola del "otro lado" empieza a ver como la calidad estética de sus estrellas empieza poco menos que a degradarse hasta llegar a convertir en "superéxitosas" las fachas de dos monstruos del cine como son Mike y Sulley, los protagonistas de la película de Disney Monstruos S.A., la Xbox se plaga de caras bonitas. A las ya reconocidas bellezas de Dead Or Alive 3, debemos añadir nuevos talentos como Max Payne o el espía que co-protagoniza Wreckless.

### La e"nVidia" de Sony

Cuando la gente de Xbox se puso manos a la obra con su consola tenían bien claro que no podía ser como lo que había salido hasta el momento en el mercado. La gente de Microsoft que venía del mercado del videojuego para PC sabía que la potencia de gráficos de un ordenador podía ser mucho mejor que la de cualquier consola del mercado gracias a la potencia del chip gráfico. Le bastó a Bill Gates preguntar por quién estaría dispuesto a poner el chip a su consola para que le salieran amigos como si hubiera abierto una caja de Donetes... el chip de nVidia fue el elegido. Un chip derivado del NV20 de la GeForce 3.



# ESTÁ USTED RODEADO



Uno de los aspectos que Xbox mejora considerablemente frente a su supuesta rival japonesa es el sonido. Lo máximo que podíamos hacer hasta hace bien poco con PS2 era enchufarla a los altavoces de nuestra cadena de música y subir el volumen a tope... Xbox sale al mercado pulverizando las características de PS2 y es que viene con hardware que soporta sonido digital en 3D, esto significa que el Dolby Digital Surround es una realidad. ¿Te imaginas haber podido jugar a Silent Hill con Dolby? Todo hubiese sido más fácil... Para títulos como HALO es realmente necesario saber de dónde vienen las pisadas que escuchas en la oscuridad de los pasillos de la fortaleza extraterrestre a la que hemos ido a parar. Y eso sí, como se te ocurra volver a jugar a PS2, lo vas a pasar realmente mal. Y si por ejemplo te digo que en la radio del reluciente Mercedes SLK plateado de Project Gotham puedes reproducir tus cds preferidos. No todo el mundo tiene las mismas preferencias musicales y PS2 pensó que las canciones "moviditas" nos hacían conducir mejor... yo, desde luego, prefiero cualquier tema de Metallica.



## Qué pasó con...

Recordando ese programa de televisión de hace unos añitos querríamos echar marcha atrás en el tiempo y saber qué ocurrió con Fi-fi, la "popular" protagonista del spot publicitario de PlayStation 2. Si alguien sabe de su paradero o conoce algún detalle de lo que ocurrió con ella no dude en hacérnoslo saber... desde la redacción de Xtreme Box Magazine nos preguntamos si la PlayStation 2 pasará al olvido de esta manera... todos recuerdan cómo era Fi-fi, pero nadie sabe dónde está a día de hoy.

## ¿Qué pasa con los cd-r's?

Una preocupación en los foros es que Xbox no siempre lee los CD-R donde podemos tener música que hayamos comprado a través de internet. La solución en los círculos de estudiosos es la de utilizar CD-RW. Incluso dependería de la marca de CD-RW que utilicemos para "tostar" nuestros cds. Se ironiza sobre la posibilidad de que no tengamos fallos utilizando CD-RW de Sony... ¿y esta es la competencia?



**Xbox te permite almacenar tu música en su disco duro... ¿vende PS2 tarjetas de memoria para música?**

| SONIDO | XBOX | PS2 |
|---|---|---|
| Canales de Audio | 64 | 48 |
| Sonido 3D | Sí | No |
| Soporte Midi | Sí | No |
| Codec Dolby AC3 | Sí | No |



## ¡Esto sí es Imagen HD!

Vale, de acuerdo, PS2 soportaba que la conectásemos a una televisión de alta calidad, pero para qué... para ver películas. Dime que no te compraste PS2 para ver películas de DVD. Cuando llegaba el momento de apagar las luces y jugar una tenebrosa partida de Resident Evil en tu pantalla de gran calidad, la consola directamente no conseguía dar mejor imagen que en una televisión normal. Xbox se come a PS2 en este terreno y es que ha solucionado el problema y las televisiones de Alta Definición llegarán a adquirir una resolución de hasta 1920 x 1080, vamos que hasta veríamos si una mosca intenta picar a Munch, el protagonista de Oddworld, mientras está metido en una de sus charcas de lodo.

Los responsables de Xbox tienen muy claro que su consola es una plataforma para jugar, lejos del planteamiento teóricamente "multipropósito" de PS2, porque además de jugar, sólo se pueden escuchar cds y ver pelis de DVD... eso no es una plataforma multipropósito, sino aprovechar la tecnología que ya tenía la consola para que el chaval de turno le diga a su padre que se pueden ver DVDs. Resulta casi inmoral este manejo subliminal de las mentes de los pobres adictos a PS2. Ahora tenéis la forma de resarciros de la jugarreta de Sony.

| TV DIGITAL | XBOX | PS2 |
|---|---|---|
| Resolución máxima (2 x 32bpp frame buffers +Z) | 1920 x 1080 | 540 x 480 |
| HDTV soporte | Sí | Limitado |
| **HARDWARE** | | |
| Gamepad incluido | Sí | Sí |
| Puertos para el Gamepad | 4 | 2 |

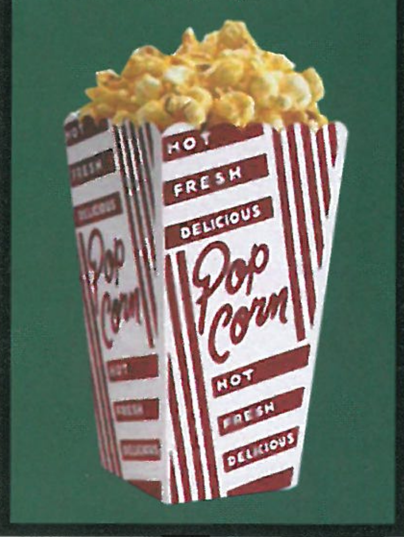
# HARDWARE

Los que creíamos que PS2 nos regalaba algo desarrollando juegos de cuatro jugadores estábamos bien equivocados, lo que querían es que nos comprásemos su adaptador para cuatro mandos (¡negocio, negocio, negocio!), Xbox viene de serie con posibilidad de conectar cuatro mandos y disfrutar de ellos porque son otro mundo. Otras de las ventajas de Xbox por encima de PS2 es la del juego online como hemos dicho, y para conectar tu consola a Internet no te harán falta módems, ni kits adicionales, todo lo que necesitas es un cable para el puerto de banda ancha que está en la parte posterior de la consola. Sí, Sony piensa actualizar eso para el futuro... podremos esperar tranquilos a que PS2 tenga un adaptador para conectarlo a internet de banda ancha cuando todavía no ha sacado ni un módem de 56 kbps. Encima eso, un adaptador que tendrán que comprar con lo que el precio de la consola ya no es el que decía en el panfleto de la tienda ¿verdad? sube y sube.




## DVD opcional

Xbox es una consola de juegos y no un reproductor de películas de DVD. Por eso se incluye una opción para el que quiera utilizarlo como reproductor de pelis de DVD. Te puedes comprar un mando a distancia y un adaptador. Por qué iban a vender a nadie algo que no quiera utilizar. PS2 tiró por el camino fácil: quieras o no, tendrás un DVD. Y eso sí, lo incluyó en el precio.



# ¡Es tan bonita!

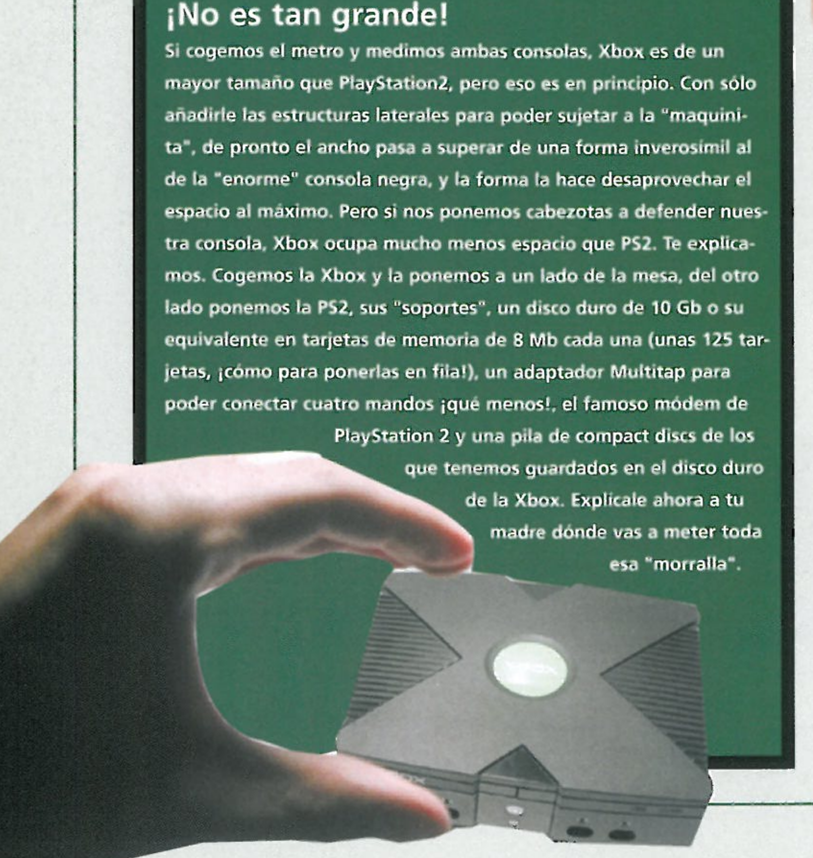
El individuo de la fotografía no ha querido revelar su identidad por las consecuentes represalias de su amada novia. Pero él es muy feliz.

En qué estarían pensando cuando los ingenieros de Sony diseñaron PS2. Parece poco coherente el planteamiento inicial que se hizo de la consola. Es cierto, mucho más estrecha (será que lleva menos cosas dentro) y la ponen de pie. ¿No os daba cosa cuando en las revistas veíais esa PS2 al borde del precipicio, casi a punto de caerse? Desde luego Microsoft ha creado una estructura sólida. Algunos dicen que demasiado grande. A mí particularmente me cabe en el armario de la tele justo encima del video. PS2 terminó poniéndose en horizontal en casi todas las casas y es que resultaba un poco peligroso desde meter un juego hasta jugar una partida a un juego de lucha donde la vibración del mando podría terminar por echar a la consola de la mesa. Con una placa base en la que han ensamblado un procesador Intel pentium III a 733 MHz, un procesador gráfico nVidia, un procesador de comunicaciones para la conexión a internet y la gestión de recursos como sonidos o videos, una unidad de DVD, un disco duro de 10 GB, 64 MB de memoria SDRAM,... evidentemente se necesitaba una caja en la que cupiese todo eso y estuviera bien protegido.

Xbox no se cae, es estable y tiene una característica propia como la X de la parte superior que la define en la distancia.

## ¡No es tan grande!

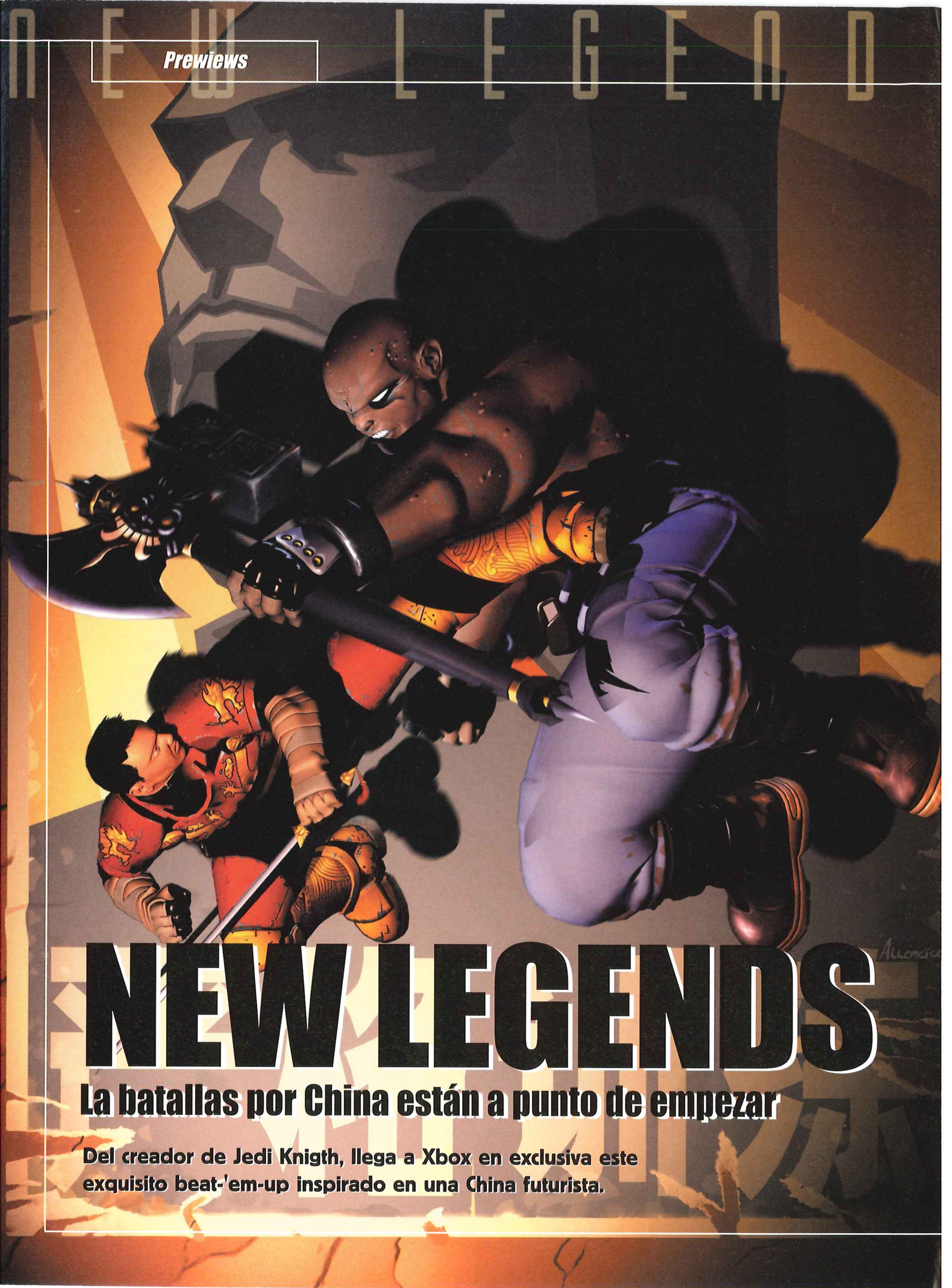
Si cogemos el metro y medimos ambas consolas, Xbox es de un mayor tamaño que PlayStation2, pero eso es en principio. Con sólo añadirle las estructuras laterales para poder sujetar a la "maquinita", de pronto el ancho pasa a superar de una forma inverosímil al de la "enorme" consola negra, y la forma la hace desaprovechar el espacio al máximo. Pero si nos ponemos cabezotas a defender nuestra consola, Xbox ocupa mucho menos espacio que PS2. Te explicamos. Cogemos la Xbox y la ponemos a un lado de la mesa, del otro lado ponemos la PS2, sus "soportes", un disco duro de 10 Gb o su equivalente en tarjetas de memoria de 8 Mb cada una (unas 125 tarjetas, ¡cómo para ponerlas en fila!), un adaptador Multitap para poder conectar cuatro mandos ¡qué menos!, el famoso módem de PlayStation 2 y una pila de compact discs de los que tenemos guardados en el disco duro de la Xbox. Explícale ahora a tu madre dónde vas a meter toda esa "morralla".





## La joya de la corona

¡A ver, rápido! Qué recuerdas de una PS2... (¿nada?) de un primer vistazo nos podemos dar cuenta de que Xbox está pensada para tener su imagen grabada en la cabeza, lejos de esa indefinición de PlayStation 2. Si algo se nos viene a la mente cuando nos dicen Xbox, es la enorme x de la cubierta superior, así como "la joya", esa pieza verde que se sitúa donde se unen ambas aspas de la equis.



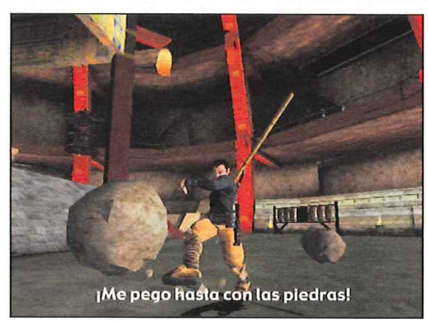

# NEW LEGENDS

## La batallas por China están a punto de empezar

**Del creador de Jedi Knigth, llega a Xbox en exclusiva este exquisito beat-'em-up inspirado en una China futurista.**


Aprende a dominar tus habilidades.


Una china tradicional, pero no tanto.


¡Me pego hasta con las piedras!

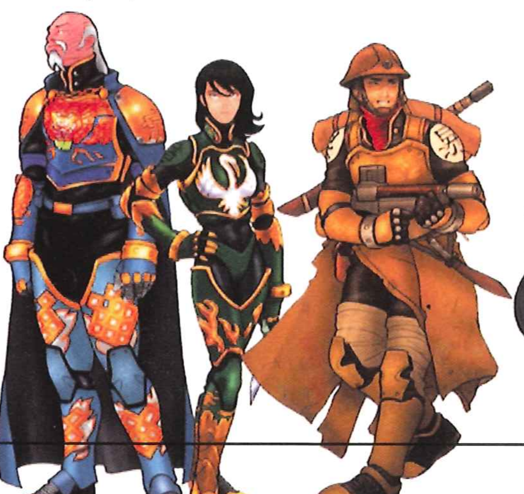
## Los futuros señores de la Guerra

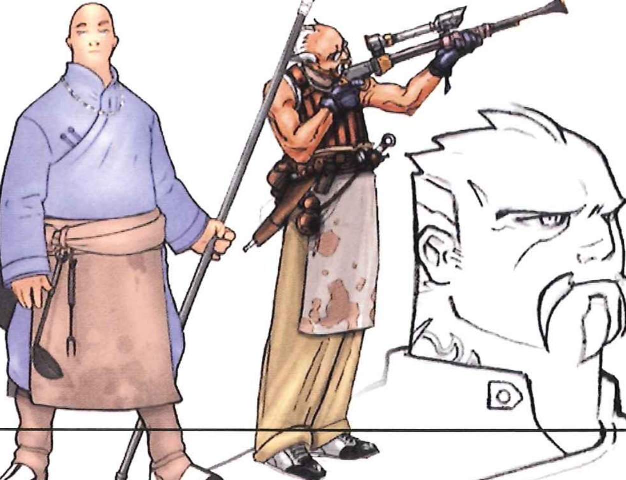
New Legends es un juego en el que el impactante guión tiene una gran importancia durante cada nivel. China ha retrocedido a su época más tradicional, y los Señores de la Guerra dominan de nuevo el destino de los ciudadanos desde el Nepal y Mongolia hasta las estepas rusas. Pero uno de estos nuevos señores feudales, llamado XaoGon, no se conforma con el dominio de su provincia y ha decidido volver a reunificar China bajo su tiránico mandato. Nosotros tendremos que asumir el papel de Sun Soo, un joven príncipe de una pequeña provincia, la primera de las esclavizadas por las tropas de XaoGon, que comenzará su aventura encerrado en un campo de concentración. Afortunadamente, un líder rebelde mongol ataca el campo de prisioneros y libera a Soo que pasará a formar parte de un grupo de luchadores por la libertad. Nuestro objetivo se centra en liberar las tierras de China del malvado tirano. Pero no estaremos solos, a Sun Soo le acompañarán varios héroes: un medio-demonio de color azul llamado Boo, una chica llamada Mai Khang, un viejo amigo del padre de Soo llamado Fa Zhang, armado con un enorme rifle de francotirador, y Topo, una especie de monje Shaolin.



Hace ya unos años que el diseñador del genial Jedi Knight, Justin Chin, se marchara de los estudios de Lucas Arts y fundara su propia compañía junto con Che-Yuan Wang. Así surgió Infinite Machine que comenzó a desarrollar un beat-'em-up en tercera persona repleto de acción y combates para PC. Pero, a pesar de las buenas críticas que recibía el juego por parte de la industria, Infinite Machine comenzó a tener problemas con sus patrocinadores y sus posibles compañías distribuidoras, y el proyecto sufrió un parón. Afortunadamente cuando en el horizonte surgió el lanzamiento de Xbox, THQ acogió con los brazos abiertos al equipo de Justin Chin y su proyecto New Legends. Tras más de dos años de duro trabajo y de complicaciones, New Legends llegará a nuestra amada consola. ¿A merecido la pena tanta espera? En nuestra redacción hemos tenido acceso a una copia NTSC del juego y creemos que la espera ha merecido la pena. New Legends es un juego de acción en tercera persona donde la lucha es el elemento protagonista, cuenta con una historia envolvente y con unos gráficos de infarto. Una original mezcla de shooter futurista con combates de artes marciales realmente complejos y armas tradicionales chinas.







## Acción y, sobre todo, mucho combate



New Legends es un juego de acción en tercera persona que utiliza el motor gráfico de Unreal, con algunas modificaciones, y que consigue unos movimientos extremadamente fluidos. La combinación de artes marciales con la utilización de una gran variedad de armas, consigue recrear unos combates espectaculares, donde tendrás que estar atento a los enemigos que te rodean por todos lados. Uno de los principales recursos del juego es su enorme arsenal armamentístico. Sun Soo puede utilizar desde un simple bastón o dos pequeñas espadas, hasta los más modernos lanza-misiles teledirigidos. Cada una de las armas con las que lucharemos posee sus propios ataques y combos, por lo que no dejaremos de descubrir habilidades y formas de resolver los combates cuerpo a cuerpo. Además, cada uno de los enemigos que encontremos serán resistentes a algunas armas y vulnerables a otras, por lo que cuanto más completo esté nuestro inventario, más fácil será para nosotros salir enteros de toda situación. Esto hace de las luchas masivas de New Legends el aspecto más trabajado del juego y con el que más vamos a disfrutar.



¡Cuanto más grande son más pesados caen!



¡Este tío de azul mola cantidad!



¡Venid a por mí, de dos en dos!

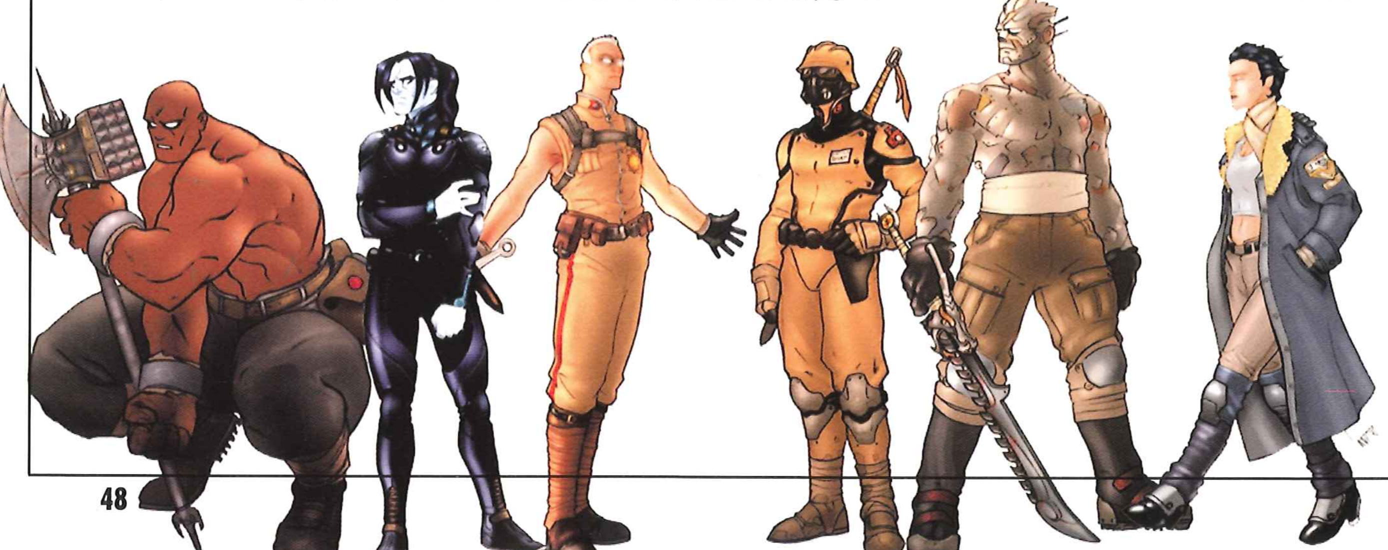
**Gráficos notables**

Los originales diseños de las ciudades, vestimentas y armaduras de los personajes mezclan aspectos de la China tradicional con diseños futuristas y casi biónicos. Es una gozada admirar los enormes escenarios repletos de enemigos abalanzándose sobre ti, en medio de una ciudadela China o sobre las nevadas montañas de Nepal. Los personajes, por su parte, cuentan con un detallismo extremo, donde destacan las texturas de la piel y de las vestimentas o armaduras que portan. Unos modelos con un tamaño generoso y que cuentan con la habitual captura de movimientos, que los dota de un gran realismo. Otro detalle importante es que la consecución de cada misión puede realizarse a través de diferentes caminos. En nuestra mano queda la manera de llevarla a cabo. New Legends es un juego de acción en tercera persona bastante original e innovador, que pone el énfasis en el combate y en la libertad de movimientos y decisiones del jugador.

**Nombre:** New Legends
**Desarrollador:** Infinite Machine / THQ
**Distribuidor:** Proein
**Web:** //www.thq.com/newlegends
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** Lanzamiento: Mayo 2002
**Opciones:** 1 Jugador

**Valoración**

Lo mejor de New Legends son sus combates, sus atractivos gráficos y la trabajada historia que da cohesión a todo el título. Los amantes de los juegos de acción no pueden perder la oportunidad de manejar los combos de Sun Soo contra las demoníacas hordas de XaoGon.



# ISS2 Vuelven los goles

**La firma japonesa Konami ha optado por un juego más al estilo de los primeros ISS en los que la diversión estaba en el marcador.**










Realmente nos sentimos afortunados al ver que ISS2 llegaba a tiempo para entrar entre las previews de marzo. El juego que está desarrollando la firma japonesa Major A en Osaka nos descubría los primeros pantallazos este febrero, pero jugar no tiene nada que ver. Si has jugado a toda la saga anterior te darás cuenta de que tiene los gráficos del último ISS Pro Evo, pero posibilidades de juego de versiones anteriores.No estamos ante un Winning Eleven como el último ISS de PS2, sino un Perfect Striker como los de Nintendo 64 y PSX que provocaron fanatismo por las "Copas Konami". Aunque la versión que probamos está por acabar tenemos que darle un notable al saber distanciarse de la simulación para acercarse a un público que pide arcade. International Superstar Soccer 2 para Xbox cuenta con un elemento sin precedentes. En esta ocasión Konami está autorizada a usar todos los nombres auténticos de los jugadores y equipos del fútbol profesional a través de las licencias de la FIFPro.

**Nombre:** ISS2
**Desarrollador:** Konami
**Distribuidor:** Konami
**Web:** www.konami.com
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 21 de Marzo 2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

**Valoración:**

La calidad gráfica nos da una apariencia de simulador que se nos quita de la cabeza cuando nos vemos controlar el balón sin dificultades como en el mejor arcade. El juego oficial para este Mundial.

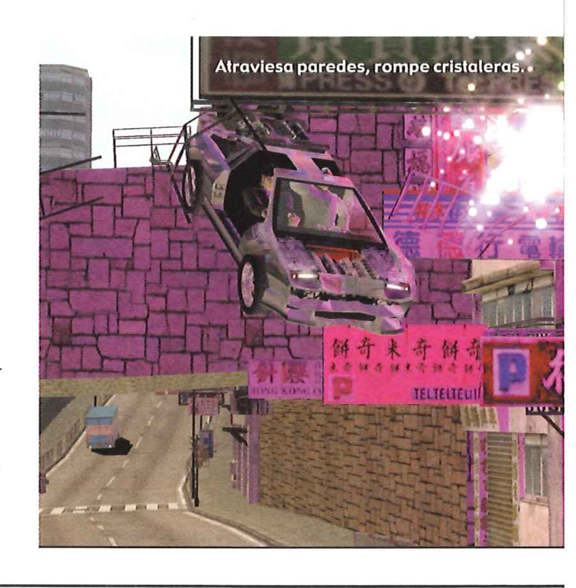
# WRECKLESS

# THE YAKUZA MISSIONS

**Golpea el poder de la mafia de Hong Kong al volante de uno de los vehículos de este trepidante juego de acción y velocidades de vértigo**

Si existe un juego en la cartera de Xbox que pueda demostrar la potencia gráfica de la consola, ese es Wreckless. La gente de Bunkasha Publishing pusieron al juego el más que irónico nombre de Wreckless ("sin colisión"). La apostilla del título "The Yakuza Missions" nos da la pista de por dónde van los tiros. La mafia de los Yakuza han tomado Hong Kong. La creación de un cuerpo de élite que los elimine será lo que nos meta a nosotros en escena. Somos los "Flying Dragons", encargados de acabar con el control de la ciudad que ha tenido la mafia. El modo principal se basa en cumplir hasta 20 misiones que se nos plantean para detener a "los malos". Todas las misiones llevan la destrucción a las calles de Hong Kong y cada elemento realmente existe y podemos romperlo. Las misiones se concentran en echar a los coches de los mafiosos de la carretera, destrozar puestos en los que se vende droga o recuperar ciertos objetos en puntos concretos de la ciudad, y todo esto con peatones que ven

**El juego ofrece una posibilidad que es la doble perspectiva, de modo que la misma historia se desarrolla desde dos puntos de vista distintos**


Atraviesa paredes, rompe cristaleras.

## Estos nipones están locos


Me encanta mi "brit-boogie"

Si al principio contamos con una serie de coches más o menos robustos para poder salir adelante en nuestras operaciones, muy pronto se empieza a poner de manifiesto que los japoneses tienen un "tornillo flojo". Entre las opciones de las que podemos elegir nuestro vehículo empiezan a aparcer un tanque, monsters-tracks al estilo americano, boogies, coches de lujo deportivos, limusinas, y una importante lista de automóviles, cuando menos, extravagantes...



el espectáculo desde "demasiado cerca". En un modo distinto de juego, retamos al reloj, pero las misiones son menos numerosas, sólo 10, y más limitadas.

El control del juego se hace muy sencillo con el mando de Xbox ya que acelerar estará en el gatillo derecho y el freno en el gatillo izquierdo, la dirección del coche la controlamos con la palanca izquierda y la marcha atrás con el botón B (el rojo). Mención aparte debemos hacer sobre los gráficos de este juego. Ofrecen cosas como efectos de luz, destellos con la destrucción de una cristalera, o al propio conductor de nuestro coche moviendo el volante, que son síntomas de gran madurez. El sonido del juego está muy por debajo de las posibilidades de la consola.

## Grand Theft Auto 3 en la retina

Uno de los juegos que ha inspirado esta creación de Bunkasha ha sido GTA3, con la diferencia de que en este somos del bando de los buenos y en aquel estábamos metidos en la carrera criminal. Wreckless ha aprendido mucho de GTA3 e incluso se puede decir que le supera gráficamente gracias al enorme potencial de la consola de Microsoft, si bien el juego puede aprender mucho del "enorme" Grand Theft Auto 3.

## Policía o espía

El juego no te permite elegir entre estar en el bando de los buenos o el de los malos, pero sí el papel que quieres cumplir en las misiones. Puedes optar por ser una pareja de agentes de policía de Hong Kong, del cuerpo especial "Flying Dragons", o el espía enviado por el Gobierno japonés. (¿no os recuerda a Neo el de Matrix?)

**Nombre:** Wreckless: The Yakuza Missions
**Desarrollador:** Bunkasha Publishing
**Distribuidor:** Proein
**Web:** www.gowreckless.com
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 de Marzo
**Opciones:** 1 Jugador

**Valoración:** Los depurados escenarios, los efectos de la luz y la perfección de los coches, no nos pueden sacar más valoración que un "enormes" gráficos los de Wreckless.


¿Esto lo cubre el seguro?



# BLOOD OMEN II

## El regreso de Kain

**En el caótico mundo de Nosgoth, Kain ha perdido el control de los antiguos pilares y de sus huestes de vampiros. Es hora de recuperar su antiguo poder.**

La exitosa saga The Legacy of Kain de Crystal Dinamics llega a Xbox con su último capítulo, la secuela de Blood Omen. Tanto los títulos protagonizados por el vampiro Kain como los de su lugarteniente Raziel, en la serie Soul Reaver, han destacado como los más originales y adictivos juegos de acción de los últimos años. La versión de Blood Omen II para Xbox viene precedida por un gran éxito e incluye nuevas opciones y mejoras gráficas impresionantes respecto a la ya publicada versión para Playstation 2. Era de esperar, conociendo las enormes diferencias técnicas.

El aspecto gráfico de Kain y de todo Nosgoth en este título resulta extraordinario, con ese ambiente gótico y tétrico que caracteriza a este título. Las sombras dinámicas de los personajes y los fantásticos efectos de luces sólo podrán disfrutarse en esta fantástica versión, que llegará a nuestro país, completamente doblada al castellano, en algo más de un mes.

En este nuevo capítulo, la historia de Nosgoth da otro vuelco inesperado. El poderoso vampiro Kain, antes dueño y señor de los antiguos Pilares del equilibrio, ha sido desterrado y repudiado. Ahora, tras sus continuos viajes temporales y sus luchas con su lugarteniente Raziel y la hermandad de caballeros Seraphin, Kain se ha reencarnado de nuevo en un tiempo diferente y se haya perdido en Meridian, la capital de Nosgoth, privado de todos sus poderes. Los ciudadanos de Meridian se afanan en la recolección de un poderoso mineral conocido como Glyph y mantienen a raya a los vampiros con la ayuda de enormes jaulas. Ante esta situación, Kain debe reunir a un gran número de criaturas para comenzar la rebelión. Para ello tendrá que aprender a vivir como los humanos de Meridian.

**El aspecto gráfico de Kain y de todo Nosgoth en este título resulta extraordinario, con ese ambiente gótico y tétrico que caracteriza a esta saga**

Uno de los mejores aspectos de Blood Omen 2, lo que lo aleja de su serie paralela Soul Reaver, es la mezcla de la acción en tercera persona, con aspectos de las aventuras o los juegos de rol. Kain tendrá que combatir con duros enemigos, pero también tendrá que conversar con la gente, obtener ítems y acumular magias para aumentar su poder. Así, en esta secuela, Kain deberá encontrar los llamados "Dark Gif" repartidos por los alrededores de Meridian, con lo que alimentará los diferentes hechizos a utilizar en los combates. Esto, unido al gran catálogo de armas que Kain puede empuñar, hará de los combates una experiencia genial, con múltiples movimientos de ataque y defensa por parte de nuestro protagonista y una inteligencia artificial muy depurada de los enemigos. De hecho, cada uno de los personajes del juego actuará con nosotros dependiendo de "qué tal le caigamos", es decir si es amigo o enemigo.

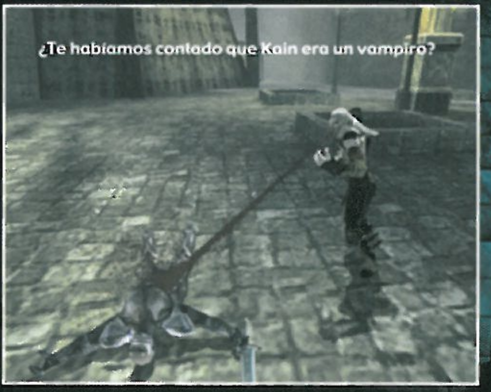
Todas nuestras decisiones influirán en la historia y harán que Kain consiga sus objetivos. Mención aparte merece la fantástica interfaz de pantalla, con varias barras de energía que nos indican nuestra salud, la carga de las magias y varios indicadores que nos avisan de las intenciones de los personajes que nos rodean. La ambientación tétrica y oscura de todos los escenarios, acompañados de una banda sonora para pasar miedo, hacen de este título un juego para probar con las luces apagadas. Una saga de acción que merece muchas secuelas.


Adoptaremos la típica vista en tercera persona.

**Nombre:** Legacy of Kain: Blood Omen
**Desarrollador:** Crystal Dynamics
**Distribuidor:** Proein
**Web:** http://www.legacyofkain.com
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** Marzo2002
**Opciones:** 1 Jugador

**Valoración:** Blood Omen 2 es, tal vez, el mejor título de la saga. La mezcla de acción 3D con varios elementos sacados de la aventura y el rol dan a la historia de Nosgoth uno de sus mejores capítulos.


Una amplia variedad de enemigos te atacará.


¿Te habíamos contado que Kain era un vampiro?



# NBA INSIDE DRIVE 2002

**Para jugar en la NBA o naces con un don como Gasol o te dedicas a los videojuegos... ¿vas a desaprovechar la oportunidad que te ofrece NBA Inside Drive?**


No tengas miedo a tirar, en este juego sí entran.

De los títulos deportivos que acompañan a Xbox en su lanzamiento se puede calificar a NBA Inside Drive como el más flojo. Tampoco hay que clamar al cielo porque el juego tiene cosas interesantes. La primera impresión es que le faltan detalles que, en otros títulos vamos a poder encontrar como son los modos de juego. El NBA Inside Drive permite hacer un partido de exhibición, una temporada completa o jugar los Play Offs. No encontramos ninguna posibilidad de los variopintos concursos o partidos de "streetball". En favor de NBA Inside Drive podemos decir que tienen todas las licencias de los nombres de jugadores y equipos de la NBA, si bien las caracterizaciones que se han hecho en el juego dejan mucho que desear. No se puede decir que los gráficos sean malos, porque no lo son (durante el partido),


Ese triple te dará... ¡Tres puntos colegui!


¿Imposible? Para Vince Carter no.

incluso reproducen con fidelidad los peinados, tatuajes y características especiales de cada jugador. Además, la experiencia de juego se hace sencilla al podernos basar en tan sólo los botones A y X con los que tiramos, pasamos, saltamos y cambiamos de jugador. El resto de

**El juego es trepidante y divertido por la facilidad con la que cogemos contacto con la cancha ya que no resulta imposible meter una canasta como pasa en otros juegos**

botones son las diversas utilidades de cada jugador: correr, posición defensiva, visión de la jugada, robo de balón,... lo mismo de siempre.

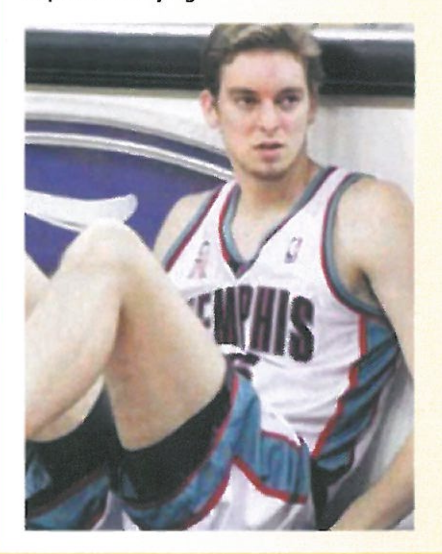
Los jugadores se mueven con naturalidad hasta que llegamos a un punto en el que la posición defensiva se convierte en un problema para pasar y el jugador queda "enganchado" en un confuso movimiento repetitivo que viene acompañado de una vibración en el mando. Las canchas tienen un aspecto muy bueno, aunque el público es una masa indefinida que los desarrolladores tendrán que cuidar para versiones posteriores. Una vez nos ponemos a jugar, nuestro equipo trabaja con una inteligencia artificial bastante coherente excepto a la hora de coger rebotes y cometer faltas. El sonido no es el mejor detalle del juego. Lo mejor es que cuentan con canciones propias, y comentarios (los hemos oído en inglés) de locutores famosos, pero el sonido ambiente y las conversaciones entre los jugadores llegan a resultar "salidos de tono".

Si eliminamos estas nimiedades, el juego es trepidante y divertido por la facilidad con la que cogemos contacto con la cancha ya que no resulta imposible meter una canasta como pasa en otros juegos. Pero lo verdaderamente interesante comienza con las partidas entre varios jugadores en las que la "honrilla" de ganar empieza a pesar y se convierte en obligación.


El rebote es uno de los aspectos que más tendremos que aplicarnos.

## La hora de Gasol

**Lo primero que hicimos al probar el juego es elegir el equipo de nuestro compatriota Pau Gasol, los Grizzlies de Memphis. La caracterización del catalán no es perfecta (una mole blanca de músculo), pero sus cualidades le convierten en una de las mejores bazas de su equipo. No dudes en jugar con él o elegirlo para tu equipo ideal. Además la gente de Microsoft nos dijo que posiblemente en la versión de NBA Inside Drive para 2003, Pau esté en la portada del juego.**




**Valoración:**

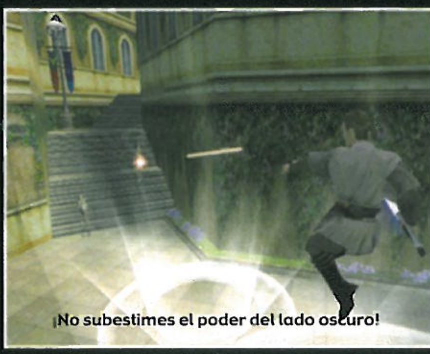
Aunque puede decepcionarnos sus escasas modalidades de juego o su sonido, nos encontramos con un juego de baloncesto de los que nos enganchan en eternos "piques" con los amigos.

**Nombre:** NBA Inside Drive 2002
**Desarrollador:** High Voltage Software
**Distribuidor:** Microsoft
**Web:** www.microsoft.com/games/insidedrive2002/
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

# STAR WARS OBI WAN

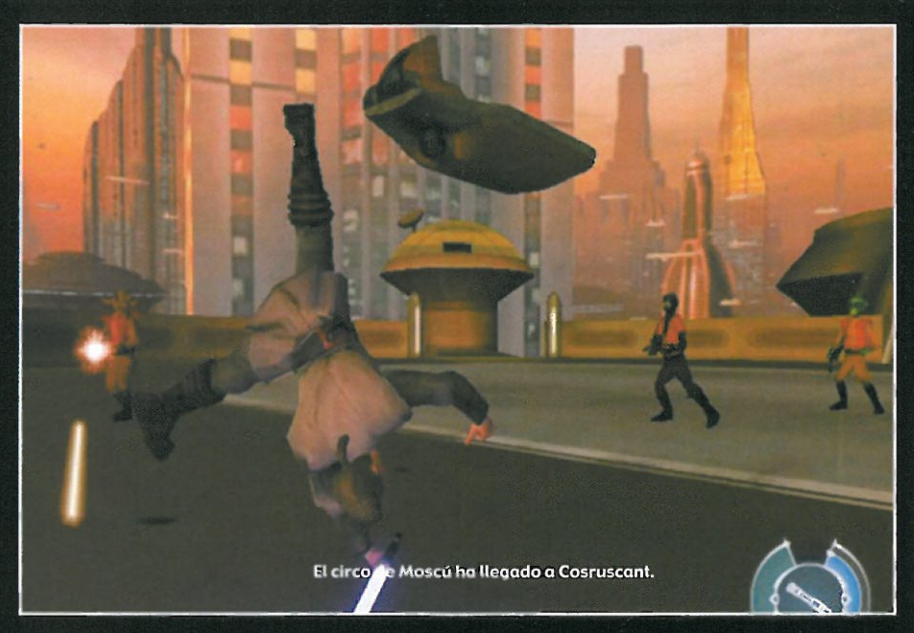
## Joven aprendiz de Jedi

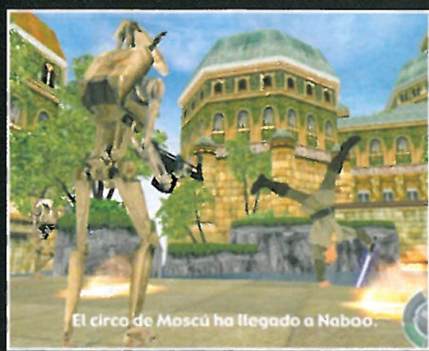

¡Que la fuerza te acompañe... en la caida!


¡No subestimes el poder del lado oscuro!


¡Dos androides a la plancha hoy!

**Por fin, uno de los títulos más esperados del universo Star Wars ha aterrizado en Xbox. Y es que, "¿dónde el poder de la Fuerza mejor estar podía?"**


El circo de Moscú ha llegado a Cosruscant.


El circo de Moscú ha llegado a Naboo.

## El sable láser

Este arma, típica de los nobles caballeros Jedi, es, sin duda, la protagonista absoluta del juego. El sable de Obi Wan se maneja con el stick analógico derecho, una idea fantástica y original, que ayuda a la sensación de combate real. Además, cada vez que encendamos nuestro sable comenzará a vibrar nuestro mando de Xbox, con ese inolvidable sonidillo del arma Jedi. Algo increíble, que te hará sentir todo el poder de la Fuerza en tus manos.

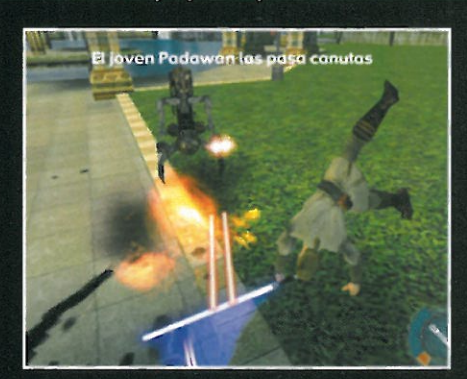
**Nombre:** Star Wars: Obi Wan
**Desarrollador:** Lucas Arts
**Distribuidor:** Electronics Arts
**Web:** http://www.lucasarts.com/products/obi wan
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** Marzo2002
**Opciones:** 1 Jugador

**Valoración:**
Los amantes de los juegos de acción 3D y de La Guerra de las Galaxias no encontrarán mejor título para emular a sus ídolos, los caballeros Jedi. Un título muy esperado que no defraudará.

Desde el estreno del Episodio I de la popular saga galáctica, Star Wars: Obi Wan ha sido uno de los proyectos más ambiciosos de los expertos de Lucas Arts. El juego comenzó a desarrollarse pensando en el PC como su mejor plataforma y rápidamente acaparó toda la atención de aficionados a los videojuegos de Lucas y fans de la Guerra de las Galaxias en todo el mundo. Pero, cosas que pasan, el proyecto tuvo que suspenderse a la mitad por problemas técnicos y porque la idea original se les escapaba de las manos. Pero, meses después de todo esto, apareció en el horizonte el lanzamiento de la mejor consola de videojuegos de todos los tiempos (Xbox, por supuesto) y el equipo de Lucas Arts se puso de nuevo a trabajar, con fuerzas renovadas y entusiasmado con la nueva plataforma. El resultado, un excepcional juego de acción 3D en tercera persona, donde manejaremos a nuestro antojo a un jovencísimo Obi Wan Kenobi.
La historia de este fantástico título nos sitúa en torno a los años en los que se desarrolla el guión del Episodio I, con un Obi Wan en su etapa de aventajado Padawan, siempre siguiendo los consejos del bueno de Qui Gon Jin. El consejo Jedi dejará en nuestras manos un buen número de misiones en las que desarrollar nuestro potencial como futuro caballero. En ellas, nuestro impaciente y poderoso protagonista tendrá que utilizar la Fuerza y el espectacular sable láser para destrozar villanos espaciales, corruptos cazadores de recompensas e infinidad de androides de la malvada Federación de Comercio. Los 15 enormes niveles del juego transcurren en bellos entornos de Tatooine, Coruscant o Naboo. Obi Wan irá tejiendo la trama que pudimos ver en el Episodio I y un montón de sorpresas que no aparecen en el film como, por ejemplo, lo que ocurría en la nave de la reina Amidala mientras esta y Qui Gon se divertían en Boonta Eve.
Pero lo mejor del título son, sin duda, los combates y movimientos de Obi Wan. Utilizando la Fuerza o el versátil sable láser, disfrutaremos de

**Lo mejor del título son, sin duda, los combates y movimientos de Obi Wan**

lo lindo con los diferentes niveles. La vista del juego adopta la típica "tercera persona" de este tipo de títulos, sólo que desde "muy cerca", con unos personajes enormes que potencian la sensación de inmersión 3D. Así, manejaremos a Obi Wan con el stick analógico izquierdo, mientras esquivamos golpes y lanzamos ataques con nuestro sable, algún arma corta o los impulsos de la Fuerza. Un juego muy atractivo que mezcla aspectos de las aventuras gráficas pero que es, sobre todo, un gran título de acción 3D. En cuanto a nuestras exigencias respecto al audio y al vídeo, hemos quedado complacidos. Los coloridos y detallados entornos nos recuerdan constantemente a la película de George Lucas y resaltan especialmente las explosiones, los destellos y el haz luminoso que desprende el sable luz. Todo adornado con un exquisito sonido 3D y la espectacular música de John Williams. ¡Que la fuerza te acompañe!


El joven Padawan las pasa canutas


No muy efectivo, pero es tan bonito.

# MAX PAYNE

## ¿Una gran peli de acción o un videojuego?








¡Strike tres! Bateador al banquillo.


¿Quieres fuego? Fumar mata.


¿Y ahora me dejas entrar o no?

El éxito que Max Payne ha tenido en el mercado está completamente justificado. Afortunadamente, gracias a sus desarrolladores originales, Remedy Entertainment, y los expertos de los estudios Neo, Max Payne llega a Xbox. Una conversión espectacular que cobra un nuevo sentido en nuestra amada máquina.

La oscura y delirante ciudad de Nueva York es el escenario de este exquisito guión de cine negro en el que Max Payne, un oficial de policía, tiene que enfrentarse a varios años de intenso dolor. Nuestro personaje era uno de los mejores hombres del departamento de Manhattan, felizmente casado y con un bebé recién nacido. Pero una noche, hace ya dos años, su vida cambió de forma radical. Una banda de drogadictos enloquecidos por una nueva y poderosa droga, llamada Valkyr, entró en su casa y asesinó a su familia. Desde entonces nuestro protagonista ha entrado a formar parte de la DEA, investiga desde hace dos años el origen del tráfico de Valkyr y actualmente está siendo perseguido por la mafia y por la propia policía, acusado del asesinato de su jefe. Con este panorama y, sin conocer muchos detalles más de esta compleja historia, comenzaremos a manejar a Max Payne, protagonizando y descubriendo cada uno de los episodios de este guión.

Lo primero que sorprende de Max Payne son sus excelentes gráficos fotorrealistas, mezclando las más avazadas técnicas 3D con texturas reales escogidas, como los rostros de cada uno de los personajes. Todo esto, unido a las constantes escenas cinemáticas y a los gráficos mezclados en la narración, hacen de Max Payne una película al más puro estilo "John Woo", con el extra de poder protagonizarla. El manejo de nuestro personaje es muy sencillo y fluido, potenciado al máximo con nuestro mando de Xbox respecto a la versión PC. Max puede utilizar una gran variedad de armas y realizar saltos, volteretas o arrastrarse por el suelo, mientras esquivamos balas o disparamos todo tipo de proyectiles. Todo, en unos entornos perfectamente detallados y donde todo es interactivo. Aparte de los espectaculares y originales efectos gráficos de Max Payne, lo mejor del título es, sin duda, su envolvente historia. Recursos como la narración, doblada al castellano, la presentación de una novela gráfica y el uso de técnicas cinematográficas como los "flash back", hacen que el argumento nos atrape y nos sintamos protagonistas de una novela policíaca al estilo más clásico.

**Max Payne es una película de "John Woo", con el extra de poder protagonizarla**

**Nombre:** Max Payne
**Desarrollador:** Neo y Remedy Entertainment
**Distribuidor:** Proein
**Web:** http://www.maxpayne.com
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** Abril 2002
**Opciones:** 1 Jugador

**Valoración:**
Cuando un juego reúne una historia envolvente y atractiva, una jugabilidad y adicción bastante generosas y unos gráficos tan espectaculares y originales, no hay ninguna duda, estamos ante un gran juego



## El tiempo bala



**Un aspecto tremendamente original de Max Payne es la utilización del llamado "Tiempo Bala" (o Bullet Time), ese efecto impresionante que popularizó la película The Matrix. En cualquier momento del juego y, sólo pulsando un botón, podremos seleccionar el "tiempo bala" y todo comenzará a moverse a cámara lenta. Esto nos permite ver como pasan las balas enemigas silbando a nuestro lado, como vuelan los casquillos gastados de los proyectiles y cómo saltan los trozos de pared y cristal a nuestra espalda. Además este modo nos ayuda a eliminar a nuestros rivales con mayor facilidad. Un efecto genial del que tampoco podremos abusar, pues un indicador en pantalla nos muestra la cantidad de este recurso que podemos gastar.**

# HALO

## Un nuevo comienzo en el mundo de la acción 3D

**Ni Lara Croft, ni Solid Snake, ni Claire Redfield, ni Dante, el nuevo rey de los juegos de acción se llama SPARTAN.**

Hay juegos que, por sí solos, justifican la compra de una consola, y HALO es un claro ejemplo de ello. Microsoft ha logrado hacer suyo uno de los mejores juegos hasta el momento, un título innovador en el popular género de los shooter y que ha alcanzado un tremendo éxito de crítica y de ventas en Estados Unidos, donde casi la totalidad de usuarios de Xbox han adquirido una copia. Y os aseguramos que esto no es ninguna casualidad, ya que tras mas de un mes de partidas interminables, noches insomnes y músculos entumecidos, nos hemos vuelo "HALO-adictos" y podemos afirmar que se trata del mejor juego de acción 3D que hemos visto nunca.

El proyecto de HALO nació en la mente de los componentes de Bungie, unos estudios americanos creadores de éxitos como "Myth" y "Oni", entre otros, hace algo más de dos años. Este estudio comenzo a anunciar las bonanzas del futuro título, un revolucionario shooter 3D con nuevos elementos nunca vistos





Apaga las malditas voces de los alienígenas.

y que saldría para PC a principios del año 2000, hasta acaparar la atención de fans de medio mundo y de algunos directivos de Microsoft. Esto hizo que Microsoft absorbiera a Bungie, como uno de sus desarrolladores exclusivos, y que el proyecto tomara un nuevo rumbo. El juego ya no saldría en formato PC, sino que se reservaría para la nueva consola que comenzaba a diseñarse. Así, después de tantos avatares y retrasos, HALO se ha convertido en un juego exclusivo para Xbox, el primer gran título que saca el máximo rendimiento a la potencia de nuestra amada "caja negra" y un nuevo punto de referencia para todos los futuros juegos del género de acción.

**Espartanos, Covenant y HALO**

En HALO, la humanidad ha llegado a una dramática situación de superpoblación en la Tierra y se ha lanzado a la colonización de lejanos plane-


Cañonazos, el lenguaje universal.

**HALO es un shooter 3D que añade el asalto cooperativo, la conducción de vehículos o la opción de recoger todo tipo de armamento y útiles alienígenas para completar decenas de misiones diferentes.**

tas por toda la galaxia. En el año espacial 2552, los objetivos de este plan masivo de colonización se han alcanzado con éxito y, gracias a la avanzada tecnología del Comando Espacial de las Naciones Unidas, los viajes interestelares para crear colonias en diversos puntos de la galaxia se realizan con normalidad y eficacia.

Pero hace ya más de 30 años que se perdió el contacto con la antigua colonia de Harvest y, cuando fueron enviadas tropas de reconocimiento para encontrar respuestas a este silencio, fueron atacadas por una brutal fuerza alienígena, los Covenant. Los Covenant son un colectivo de alienígenas de diferentes mundos que comparten una misma creencia religiosa. Esta creencia los ha unido y los ha convertido en un ejército destructivo que lleva a cabo su particular guerra santa a través de la galaxia, y cuyo principal objetivo es acabar con la infiel humanidad.

Desde entonces una guerra de grandes proporciones enfrenta a humanos y Covenant en diferentes puntos de la galaxia y la tecnología del poderoso Comando Espacial se ha puesto al ser-


Ayúdate del armamento más pesado.

Spartan quiere salvarte de los fanáticos Covenant.

vicio de la ofensiva militar. De esta maquinaria armamentística nacieron los SPARTAN-II, o Espartanos, unos soldados genéticamente modificados, mitad hombres, mitad máquinas, diseñados específicamente para el combate directo contra los Covenant. Las máximas autoridades militares lanzaron a un gran grupo de Espartanos contra la principal base Covenant, para exterminarlos, pero el plan fracasó y la lanzadera de estos super-soldados fue destruida. Ahora, sólo un Espartano ha sobrevivido y ha sido crionizado en la nave nodriza del ejército humano con el fin de ser clonado en el futuro. La esperanza de la Tierra depende de este soldado biónico.

**Descongelados y listos para el combate**

Como ya habrás adivinado a estas alturas, el protagonista del juego, en el cual nos tendremos que encarnar, es este milagro de la tecnología, el último superviviente de los Espartanos. Nuestro personaje biónico está provisto de una armadura blindada unida a él de forma permanente. Esta armadura, conocida como MJOLNIR, está unida neurológicamente al soldado y aumenta indefinidamente sus sentidos y habilidades para el combate. Una combinación perfecta que lo convierten en un arma letal. Nuestros primeros compases en el juego comienzan cuando este último soldado de élite es descrionizado a bordo de la Pilar of Autum, la nave nodriza de las Naciones Unidas. Una especie de reconocimiento médico nos servirá de tutorial para dominar todos los movimientos de SPARTAN y todas las habilidades propias de su potente armadura. Aquí aprenderemos a utilizar todos los botones de nuestro controlador Xbox que, dicho sea de paso, parece haber sido diseñado específicamente para este juego. Con el Stick Analógico Izquierdo nos encargaremos de dirigir los pasos de nuestro protagonista, mientras que con el derecho controlaremos la mira de nuestra arma. Por otro lado, los gatillos serán los encargados de disparar nuestra arma principal y de arrojar las útiles y espectaculares granadas de plasma.


Cuidado con las armas alienígenas.


La mira telescópica es letal para algunos.


Alta tecnología alienígena.


Conduce o dispara, tú eliges.


Un halo de luz me invade...


¡¡¡Al ataqueeeerrrrr!!!!


¡Necesitamos refuerzos!

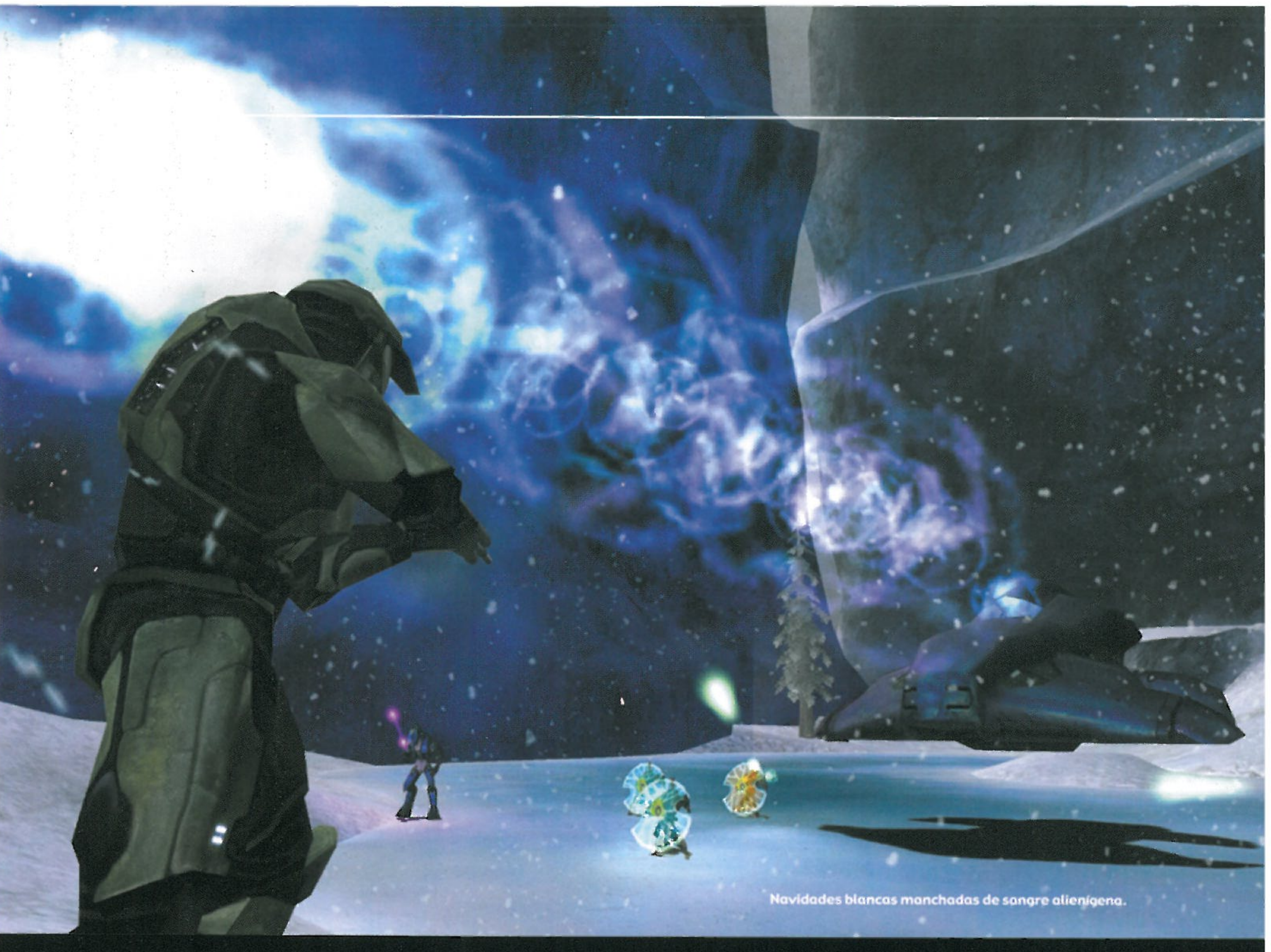
En medio de este completo tutorial, la nave nodriza es atacada por fuerzas Covenant, por lo que nuestra primera tarea es salir por piernas, hasta alcanzar una cápsula de escape con varios compañeros. Tras un corto viaje encontraremos ante nosotros, en mitad del espacio, un gigantesco anillo giratorio con las dimensiones de un planeta, es HALO. Se trata de un planeta creado de forma artificial, en el que tendremos que aterrizar a la desesperada al dirigirse allí nuestra cápsula. Estamos completamente solos en la superficie de tan singular planeta. Aunque no tan solos como quisiéramos, al instante estaremos rodeados de tropas Covenant. Nuestra misión a partir de entonces es sobrevivir y tratar de encontrar a los demás humanos caídos sobre el gigantesco anillo. Una guerra sin cuartel entre dos razas enemigas en un mundo demasiado extraño.

**Decenas de armas y combate en vehículos**
Después de tan desconcertante introducción comenzamos a movernos como la seda dentro de unos entornos enormes y preciosos. Tanto, que nuestra primera tentación será comenzar a explorar las verdes praderas y los turbulentos ríos y, claro está, las tropas Covenant caerán sobre nosotros destrozándonos al instante. Algunas de las ventajas de nuestra armadura MJOLNIR es que nos indica de donde estamos recibiendo los daños, cómo va nuestra reserva de munición y cuando debemos recargar nuestra arma, cómo andamos de energía y dispone de un útil radar que nos marca la dirección de nuestros objetivos y enemigos y a qué distancia se encuentran. Todo un asistente de navegación que, además, nos sirve de escudo. Un escudo que cuando está muy dañado sólo requiere de unos segundos de descanso para recuperar sus prestaciones. Eso, o el positivo efecto de los botiquines que iremos encontrando por ahí.

En cuanto al armamento, en un primer momento nuestro Espartano cuenta con un rifle de asalto MA5B, un arma fantástica con la que podemos acribillar a los Covenant o golpearles con su culata si se encuentran demasiado cerca. Pero, si este típico rifle de las fuerzas armadas especiales se nos queda corto, siempre podremos recoger cualquier arma, humana o alienígena, que encontremos en el campo de batalla, de entre un enorme catálogo que va desde las armas cortas a los lanzamisiles y lanzallamas. Esta posibilidad deja a nuestra elección constantemente el arma a utilizar, aunque sólo podremos cargar con dos a la vez, algo que ayuda a potenciar el realismo del título. Unido a estas armas principales, recoger y utilizar granadas de plasma para eliminar objetivos desde lejos, es una práctica de lo más aconsejable. Comienzas sólo y a pie, defendiéndote de los ataques alienígenas entre los accidentes del terreno, pero después tendrás que luchar hombro con hombro con otros supervivientes, entrar en instalaciones cubiertas para liberar humanos e incluso conducir una gran variedad de vehículos militares

**El control de nuestro Espartano es muy sencillo e intuitivo y permite realizar un buen número de acciones a la vez gracias a la versatilidad del controlador de Xbox**


Tienes un grave problema de halitosis, amigo.



Navidades blancas manchadas de sangre alienígena.

(jeeps, destructores, tanques, aeronaves,...) en medio de campos plagados de tropas Covenant. Una alucinante variedad de niveles en los que el secreto de HALO se irá desvelando y la experiencia de acción 3D irá ganando en espectacularidad, adicción y jugabilidad.

**Tecnológicamente superior**

El apartado gráfico de HALO es perfecto, impresionante, impecable. Las texturas de las rocas, la vegetación, la arena, el agua, los edificios, los vehículos, etc., tienen un aspecto exquisito, y todos los personajes han sido detallados con sumo cuidado. Por otra parte, los efectos de luces y sombras son espectaculares, destacando los reflejos del agua y el brillo deslumbrante de las explosiones. Los efectos especiales resultan sorprendentes, sobre todo los impactos de las balas y las explosiones en los edificios o en los cuerpos de los alienígenas, y el realismo de la lluvia, la niebla o el humo alcanza cotas imposibles en títulos anteriores.

Y en cuanto a la banda sonora hay también que elogiarla de forma indiscutible y pedir encarecidamente a Microsoft que la venda para disfrutar de ella constantemente. Una música sobrecogedora y apasionante, especial para cada nivel del juego, que te sorprenderá en muchas ocasiones durante la partida, anunciándote algún acontecimiento imprevisto. El juego cuenta con sonido Dolby Digital 5.1, por lo que si puedes hacerte con un buen sistema de altavoces la experiencia será impresionante.

**Las partidas LAN de HALO permiten conectar hasta cuatro máquinas y organizar partidas de 16 jugadores**

**El verdadero sentido del modo "multijugador"**

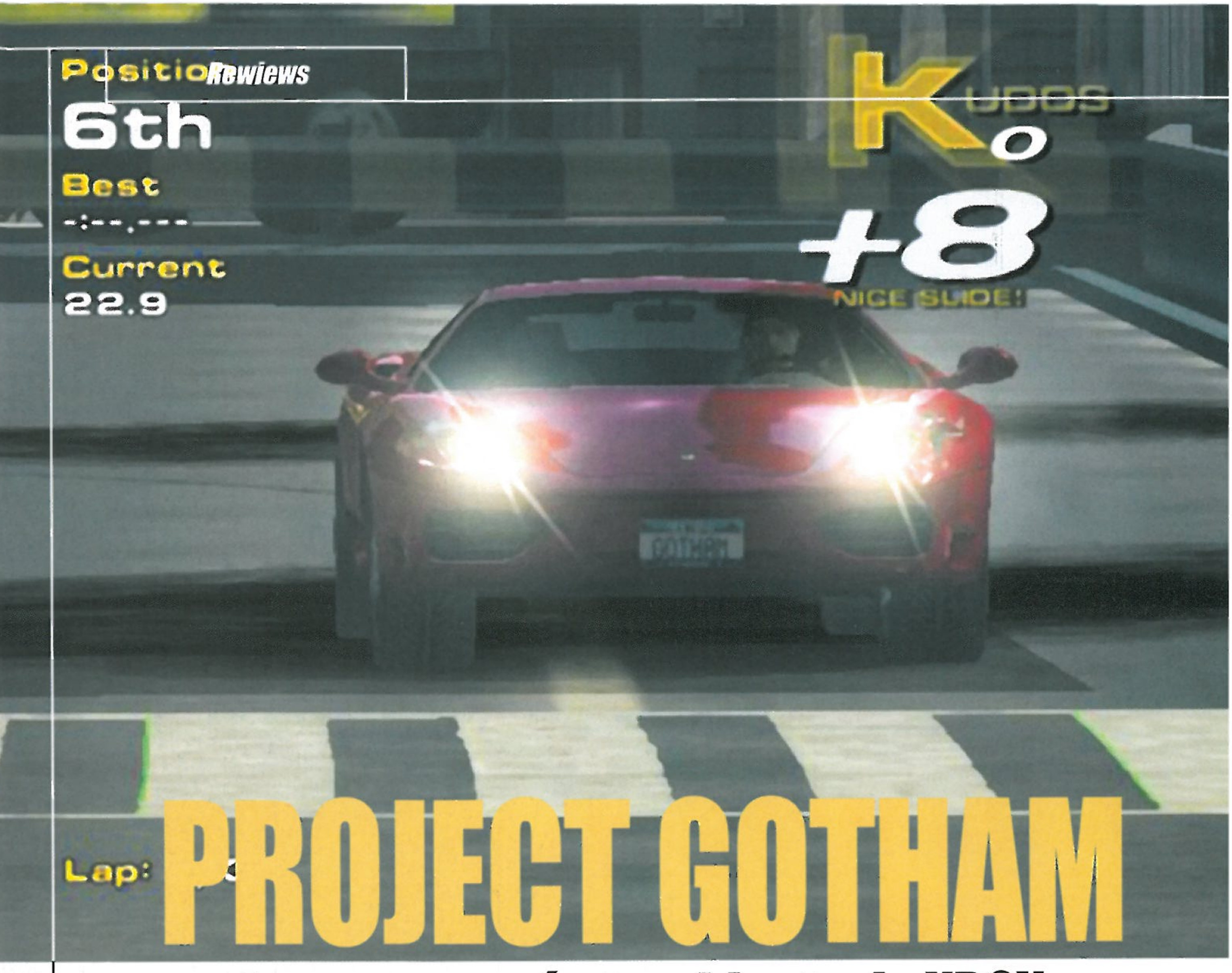
Hasta 4 jugadores pueden formar un equipo, luchar en el modo Deathmatch en pantalla partida, en una partida LAN o en cooperación con un amigo en las mismas misiones de un solo jugador. El manejo de los diferentes vehículos entre varios participantes es algo que no habíamos experimentado jamás: uno se encarga de la conducción mientras los demás agarran las ametralladoras del carro de combate y despejan el camino. Indescriptible.

Un juego, en general, que te atrapa desde el principio y que necesitas completar varias veces para creerte lo que estás experimentando. HALO dará mucho que hablar y es, sin duda, un referente en el género que marcará su desarrollo de ahora en adelante.

**Gráficos: 9,2**
**Sonido: 9,5**
**Adicción: 9,6**
**Jugabilidad: 9,0**

## Nota Final: 9,3

**Nombre:** HALO: Combat Evolved
**Desarrollador:** Bungie
**Distribuidor:** Microsoft
**Web:** www.bungie.com/products/halo/halo.htm
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores




# PROJECT GOTHAM

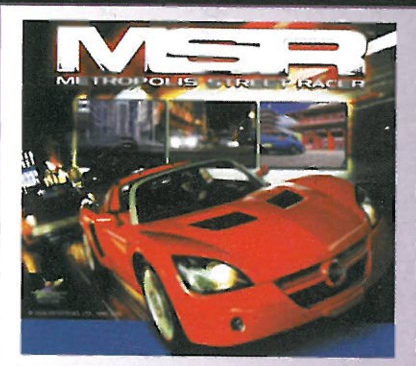
## La carrera más trepidante de XBOX

**Llegar el primero está bien pero, ¿y si te digo que puedes ganar con la mejor derrapada?**

No basta con acelerar, si queremos disfrutar del juego al máximo tendremos que aprender los pequeños trucos de cada coche y utilizarlos en curvas y rectas, subidas y bajadas, en los adelantamientos. Project Gotham abre de par en par las puertas de las cualidades de nuestra consola y las explota hasta crear un juego de coches como nunca antes habíamos visto. El atractivo de los modelos, unos gráficos depuradísimos y un campeonato que nos vuelve a enganchar como en títulos anteriores del mismo estilo, son los ingredientes que Project Gotham ha utilizado para encandilarnos... y lo ha conseguido, ¿o es que tú no habías querido conducir un F40 nunca?

**Las calles de Londres, Tokio, New York y San Francisco han sido tomadas por pilotos de Project Gotham**

Las calles de Londres, Tokio, New York y San Francisco han sido tomadas por los pilotos de Project Gotham para llevar a cabo su particular competición. Aquí todo vale, pero una conducción sin colisiones, con derrapadas perfectas y a la máxima velocidad nos asegura la victoria. Project Gotham plantea diferentes modalidades de juego. Empezamos con la Carrera Rápida en la que nos encontramos en una pugna por el primer puesto entre seis coches. Comenzamos en último lugar, no nos es difícil alcanzar la primera plaza, lo complicado es mantenerla. Existen 16 carreras distintas en las que competiremos. En este modo nos damos cuenta de que la Inteligencia Artificial del juego ha sido desarrollada para que los coches vayan por la línea más directa hacia la meta. El siguiente modo es la Carrera Arcade en la que los circuitos contarán con conos y un reloj para medir nuestra destreza. Se trata de conseguir el máximo número de Kudos para obtener al menos una medalla de




## Esto me huele a... MSR

Sin duda es el germen de este juego. De hecho se basa en las mismas pruebas, los mismos circuitos (incluso), pero con mucha mayor potencia de gráficos en la nueva consola Xbox. Invitamos a un amigo devoto de Dreamcast a la redacción para que probase Project Gotham y consiguió una medalla detrás de otra en cada circuito. Parecía que ya hubiese jugado antes... Aún así salió diciendo: "este juego es alucinante, merece la pena comprarse la consola sólo para terminárselo". Lo dijo él.

Una buena derrapada puede valer su peso en oro.

¡Yo también quiero un Ferrari!



Puedes sentir las grietas del pavimento en el mando.

Acuérdate, en Londres se conduce por la derecha.


Esta calle incita a una carrera de gran velocidad.


Project Gotham Racing la ha vaciado para tu coche.

## ¡Abre los ojos!

A los que hayan tenido la desgracia de ver Vanilla Sky en el cine, el "remake" de Tom Cruise de la película "Abre los ojos", les sonarán de algo estas fotos. Se trata de la famosísima plaza de Times Square y la única diferencia entre la primera y la segunda es el número de coches que pasarán por el asfalto en los próximos segundos.


Estos coches te darán la elegancia de un Lord inglés.



# ¡204 circuitos!

La acción de Project Gotham transcurre en cuatro ciudades: Londres, Tokio, San Francisco y New York. Cada una de las ciudades tiene tres distritos y cada distrito 17 circuitos distintos. Si somos hábiles de cálculo(o si no con calculadora) nos sale la cifra de 204 circuitos... eso sí tendrás que desbloquearlos. Y para eso usa las artimañas que te parezcan oportunas...



Cuida tus faros, la noche te puede "confundir".

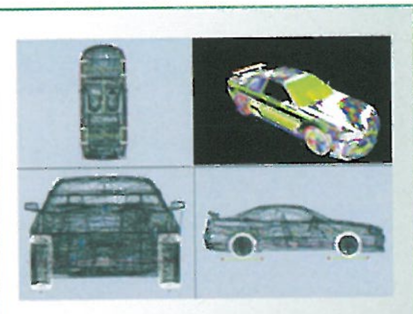
bronce y poder ir avanzando a través de los circuitos de las distintas ciudades. El modo contrarreloj es una apuesta por la velocidad sobre cualquiera de los 204 circuitos del juego. La novedad del juego es que si consigues una vuelta rápida con un tiempo impresionante puedes grabar el "fantasma" para utilizarlo en otra ocasión. Pero si existe una modalidad de juego que esté por encima de las demás, esa es la Kudos Challenge. Se plantean 12 diferentes niveles y de cuatro a doce "misiones"por nivel.

La apuesta mínima es ir a por la medalla de bronce o no ascenderemos de nivel. Pero si te resulta demasiado fácil, prueba a subir la apuesta y consigue una medalla de oro. Y al revés también funciona, ponte un resultado más asequible, pero los Kudos que tendrás que ganar durante la prueba para sumarlos y alcanzar el bronce irán ascendiendo (¡y de qué manera!). Contamos con un modo multijugador en el que podrán participar ahsta 4 personas en el mismo circuito. Gráficamente el juego es una delicia. Empezamos por los coches. Los modelos están depurados al máximo y los reflejos sobre la chapa son espectaculares. Reflejos de los edificios o del propio sol, un sol más real que nunca.

**Si te resulta demasiado fácil, prueba a subir la apuesta y consigue una medalla de oro**

El sonido no es lo mejor del juego. Además de las diferentes cadenas de radio de cada ciudad(que no podremos oír cuando pasamos un túnel), podemos escuchar algunos de los "cds" que vienen en el cargador del coche y si no nos gustan, podemos copiar nuestros cds al disco duro de la Xbox y reproducirlos. Una pasada.

Si tienes la Xbox y te has acabado HALO de una sentada, prueba con Project Gotham. Es un juego de carreras de coches, es un juego de competición contra otros, pero sobre todo es un juego de perfeccionamiento y de autocontrol. No vas a poder dejar de pensar en esa curva...



# ¡Qué poquitos!

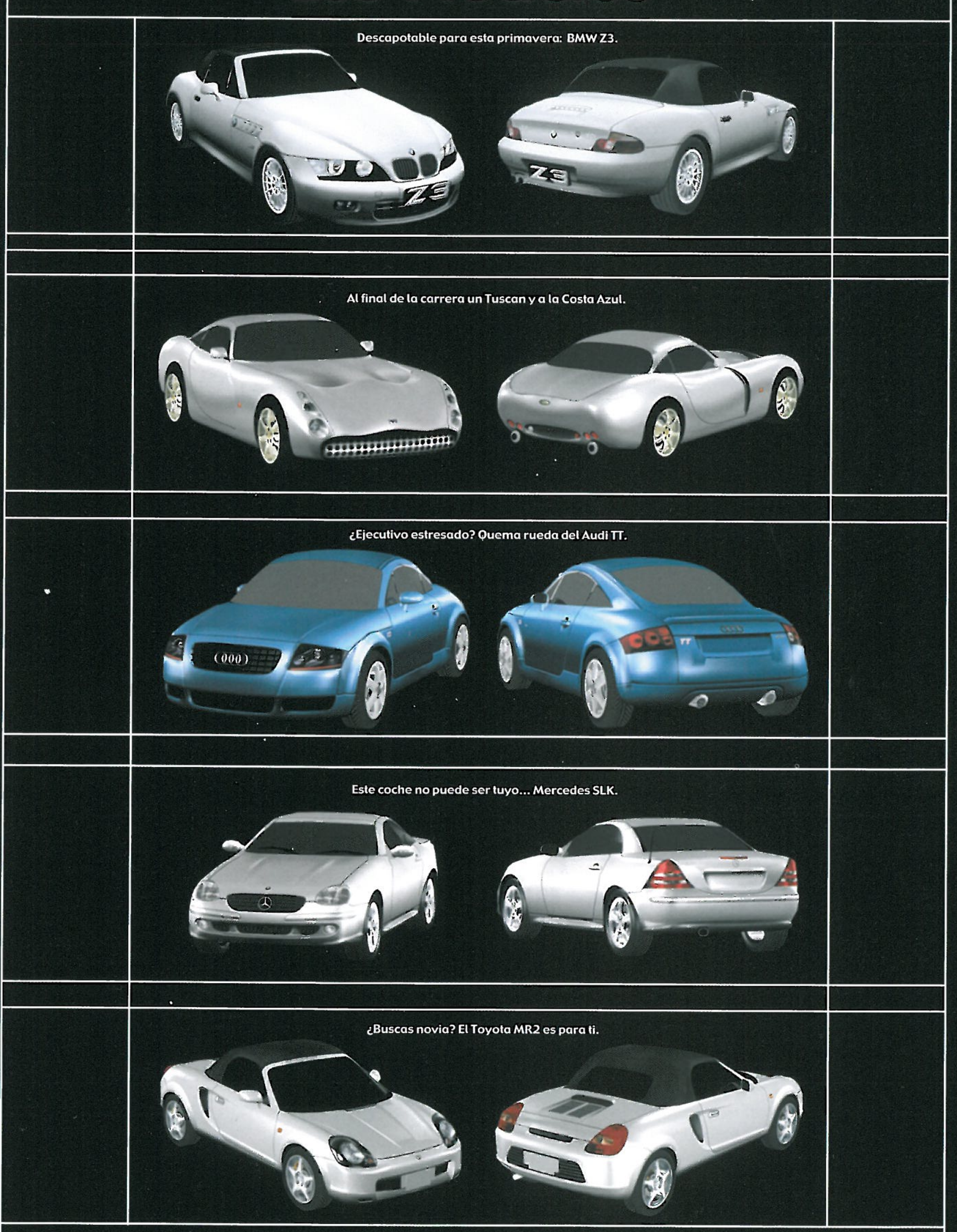
Uno de los elementos para reprochar a Project Gotham son los 29 modelos de coche. Después de ver como en GT3 podíamos alcanzar hasta 150 modelos de coche, 29 se queda en una cifra bastante "reducida". Sin embargo cuenta con algo que desde hace mucho tiempo no tenía ningún juego de coches: las licencias de Ferrari (5) y Porsche (3). La otra cosa que deberían mejorar en las ediciones futuras es la deformación de los coches. Aunque los focos se rompen, los retrovisores se quedan colgando y la chapa queda abollada, el coche no parece perder nada de su potencial... quizá perdería en emoción, pero ganaría realismo, ¿tú que prefieres?

**Gráficos: 8,5**
**Sonido: 7,9**
**Adicción: 8,4**
**Jugabilidad: 7,6**

**Nota Final: 8,1**

**Nombre:** Project Gotham
**Desarrollador:** Bizarre Creations
**Distribuidor:** Microsoft
**Web:** www.microsoft.com/games/projectgotham
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

# Los Modelos




Descapotable para esta primavera: BMW Z3.

Al final de la carrera un Tuscan y a la Costa Azul.

¿Ejecutivo estresado? Quema rueda del Audi TT.

Este coche no puede ser tuyo... Mercedes SLK.

¿Buscas novia? El Toyota MR2 es para ti.

# DEAD OR ALIVE 3

## El proyecto Omega

Dead or Alive 3 es el juego de lucha que sentará las bases de futuras creaciones para la consola americana en lo que a juegos de pelea cara a cara se refiere, a nosotros nos resultaría normal que los desarrolladores del Team Ninja dijesen sentirse orgullosos de esta maravilla de juego.

Es algo más que los gráficos, algo que va más allá de los efectos especiales o los propios personajes. Existe algo que supera a los músculos de Jann Lee, la técnica de Gen Fu, o la belleza de Christie. Se trata de la perfección en los movimientos y la suavidad con la que convierten la lucha en un arte de movimientos precisos y velocidad, de control del propio instinto y la mente del adversario. DOA 3 va más allá de lo que ningún otro juego de lucha haya llegado jamás. Eleva la destrucción letal de sus combates a la categoría de danza.


Los diferentes combos pueden darnos una victoria de un solo golpe.

## Escenarios de lucha perfectos



Los desarrolladores de Team Ninja le han dedicado muchas horas de trabajo a los escenarios de las luchas para conseguir que resulten realmente impresionantes. De la lucha en un edificio de un barrio de Hong Kong que bien puede desembocar en una vertiginosa caída sobre el suelo de la calle (previo estallido de los tubos de neón de "media ciudad"), a la reluciente madera negra de un salón de té, pasando por un acuario (Aqua Place), una cueva con estalactitas de hielo (Ice Cave) o una plataforma móvil. Se trata de escenarios enormes con diferentes ambientes incluso y elementos con los que podemos interactuar o simplemente los rasgos propios de cada superficie que pisamos. En el modo de juego de lucha en pareja nos encontraremos con una serie de escenarios normalmente más reducidos y con mayor número de elementos con los que apoyarnos en la lucha.

¿Quién será la Angelina Jolie de Christie?

Todos los personajes tienen un motivo para estar en DOA, el prestigio y la venganza son los argumentos más empleados, pero una vez sobre la "lona", sobran las razones y la única posibilidad es la victoria. El campeonato comienza en este caso con 16 participantes. A

**Todos tienen un motivo para estar en DOA, el prestigio y la venganza son los argumentos más empleados, pero una vez sobre la "lona", sobran las razones**

los míticos Leifang, Bass Amstrong y Kasumi, se unen personajes que se colocarán entre nuestros favoritos como Jann Lee o la guapa asesina inglesa Christie, una de las luchadoras a las que se ve "muy en forma". Entre todos los luchadores reúnen hasta 13 estilos de lucha distintos y exhiben una amplia galería de vestimentas y peinados. Entre las distintas modalidades de juego nos encontramos con el "Time Attack", modo supervivencia, lucha en pareja, lucha en equipo, modo vs, visionado de la lucha, modo "sparring" y el genuino "story Mode" en el que podemos ver como se forjan las leyendas de la lucha a lo largo de 10 combates y una lucha final contra el demonio samurai Omega.

El manejo de los luchadores es realmente intuitivo... al principio no sabremos dónde están cada golpe, pero en cuanto aprendamos los combos los explotaremos al máximo.

DOA 3 es un juego exclusivo de Xbox por la sencilla razón de que la consola de Microsoft es la única que soporta su potencia de gráficos. Los movimientos del cuerpo de los luchadores son perfectamente anatómicos y la técnica está depuradísima.

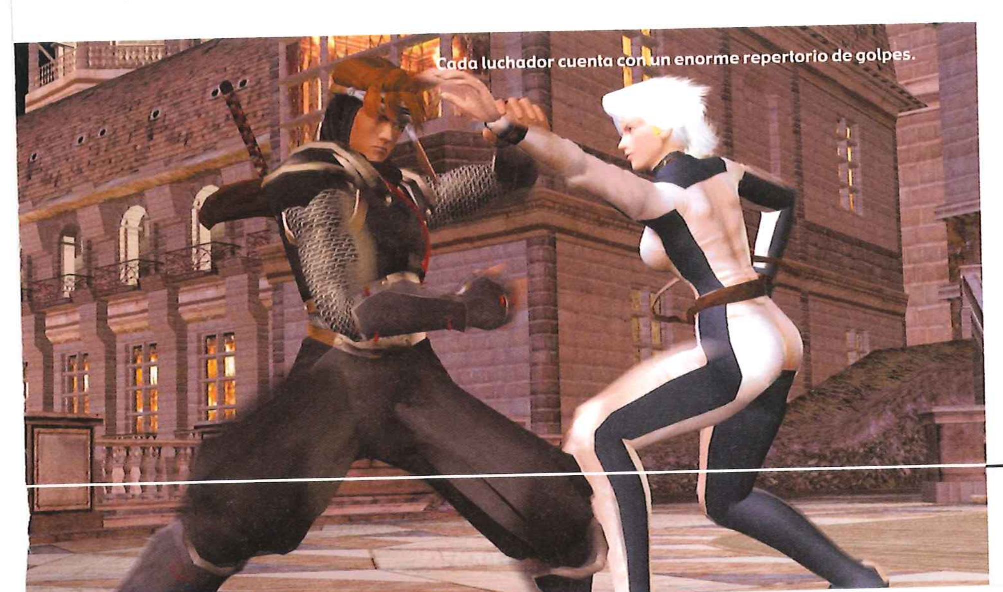
El sonido de este título ha representado otro de los saltos cualitativos en la industria al incluir en la banda sonora tres títulos de Aerosmith ("Amazing," "Nine Lives" y "Home Tonight"), además del frenetismo que aporta el sonido Dolby Digitall 5.1.

Lo sentimos por los seguidores de Tekken o Virtua Fighter, pero los juegos de lucha han escalado un peldaño más de la mano de DOA 3 y no va a ser fácil alcanzar tan altas cotas.

## En Europa... más madera

Europa y Japón recibirán una versión mejorada del DOA3 que saliese en EEUU. La idea de llamar un poco más la atención sobre el juego se basa en ofrecer un nuevo traje a cada luchador así como 5 movimientos nuevos, con lo que nos encontramos con un juego muy mejorado del que se desprenden 50 nuevos ataques, nuevos vídeos y una introducción diferente. Algo bueno tenía que tener lo de ser los últimos.



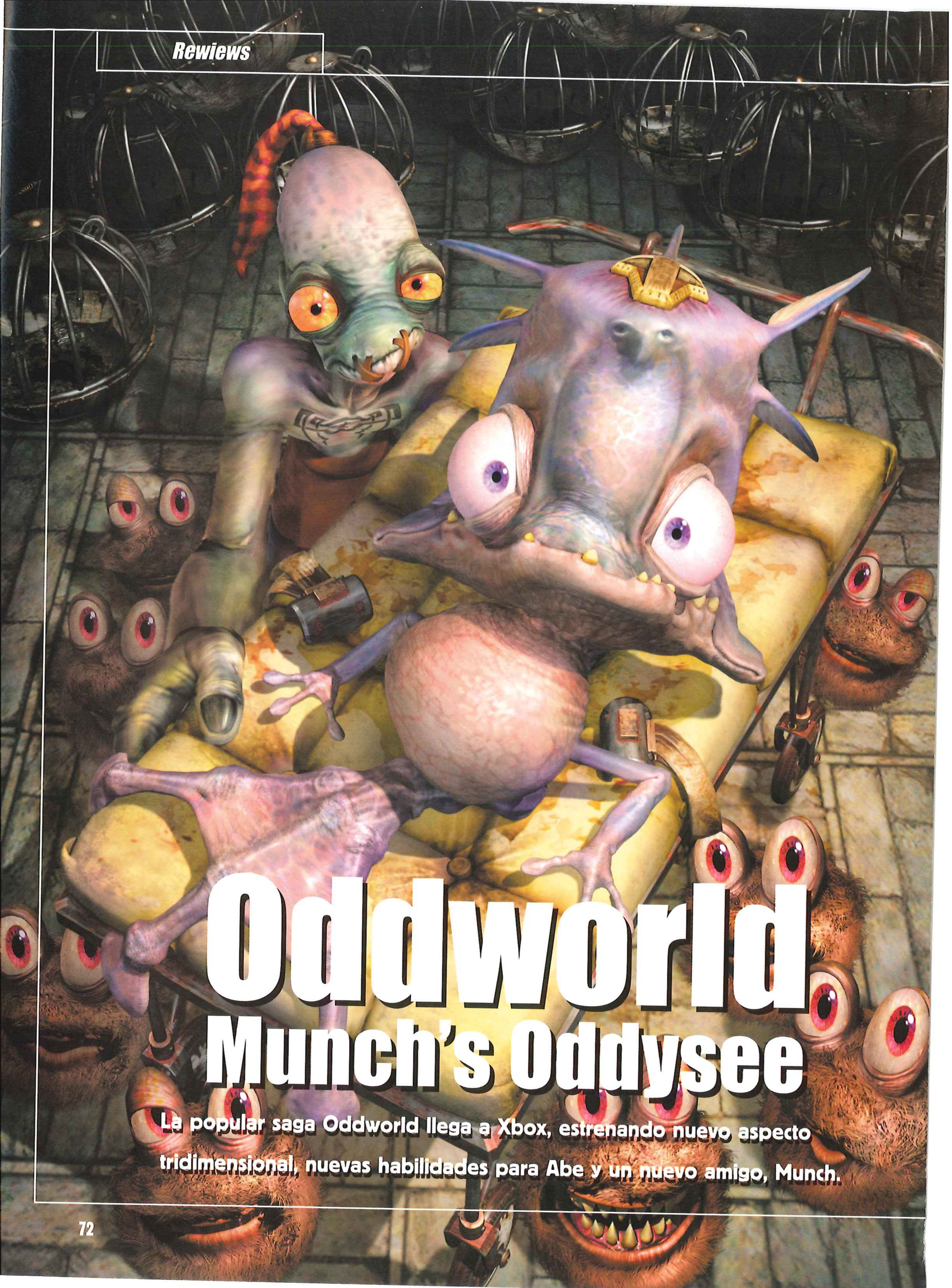


Cada luchador cuenta con un enorme repertorio de golpes.

**Gráficos:** 9,5
**Sonido:** 9,2
**Adicción:** 8,8
**Jugabilidad:** 8,9

**Nota Final: 9,1**

**Nombre:** Dead Or Alive 3
**Desarrollador:** Team Ninja
**Distribuidor:** Tecmo
**Web:** http://www.xbox.com/doa3/doa3.html
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores



# Oddworld Munch's Oddysee

La popular saga Oddworld llega a Xbox, estrenando nuevo aspecto tridimensional, nuevas habilidades para Abe y un nuevo amigo, Munch.


A ver pequeños tubérculos, prestad atención.

Mirad como copntrolo lo horizontal y lo vertical.

El rebelde héroe de Mudokon, Abe, tiene un nuevo amigo de aventuras, un anfibio de una sola pata un tanto alocado, llamado Munch. Ambos deben enfrentarse a los matones de la malvada Corporación de Oddworld, que esclaviza a la raza de Abe. Después del original planteamiento del primer título, todo un éxito en Playstation y PC, Abe vuelve con fuerzas renovadas y con un extraordinario aspecto en 3D para volvernos locos en nuestra Xbox.

El primero de los aspectos novedosos de esta nueva experiencia de los creadores de Oddworld es el manejo simultáneo de dos personajes. Y es que será necesario manejar a Munch y a Abe a la vez para superar los diferentes obstáculos que iremos encontrando en Oddworld. Podemos pasar de controlar a uno o a otro pulsando un botón de nuestro controlador siempre que queramos. Abe nos será útil cuando haya que saltar algún obstáculo o alcanzar alguna zona inaccesible, además de poder utilizar sus poderes psíquicos para hipnotizar a algún enemigo. Por otro lado, Munch es un manitas en cuanto a maquinaria y robótica se refiere y, cuando encontremos zonas inundadas, sus aletas nos vendrán de miedo. Un equipo perfecto para moverse por los enormes escenarios del mundo de Oddworld y enfrentarse a los estrafalarios enemigos de la Corporación. Los enormes entornos 3D de Oddworld están magníficamente recreados y repletos de objetos y seres con los que poder interactuar (fíjate cómo varias decenas de enormes personajes 3D inundan tu pantalla sin notar el más mínimo parón). Además, el sencillo y fluido control de los personajes y los movimientos de cámara inteligentes, harán que te acostumbres al juego al instante y que disfrutes de una gran experiencia gráfica. El original sistema de comunicación del primer título, el llamado GameSpeak, vuelve a cobrar un gran protagonismo en esta secuela. Utiliza este sistema para comunicarte con todas las criaturas que encuentres, para que hagan cosas por ti. La jugabilidad que ofrece Munch´s Odysee es incomparable a cualquier otro título parecido. Las plataformas, los puzzles y los combates psíquicos son realmente adictivos. Además, puedes utilizar cientos de extrañas armas (como los rifles de cigarrillos o los lanza-píldoras) e incluso robar diferentes vehículos, para salir de situaciones comprometidas. Una secuela a la altura de las circunstancias que cuenta con un buen número de buenos detalles, como el fantástico tutorial para que domines el juego y el sistema de grabación de partidas con la ayuda inestimable de las vidas ilimitadas. Muy entretenido y original.


Magnetismo animal aplicado.

¡Qué sistema operativo más bonito!



## Poderes psíquicos

**Los nuevos poderes de Abe y Munch aportan un interesante elemento de jugabilidad a esta nueva aventura. Por ejemplo, los sermones de Abe, que duermen a cualquiera, pueden hacerle conseguir un Big Bro Slig, un aliado que recogerá armas y arrasará con todo lo que encuentre. Además, Abe tiene que ir recogiendo arbustos cantores para acumular poder espiritual. Cuando hayas acumulado bastante podrás poseer a muchas criaturas y que trabajen para ti.**
**Pero, si todo el poder mental de Abe falla, siempre podemos recurrir a la inestimable ayuda de Munch. Él se encargará de manejar todo lo que sea mecánico. Mientras Abe hipnotiza a los seres orgánicos, nuestro pequeño anfibio utilizará su sónar para manejar grúas, robots, cámaras de seguridad o las armas más pesadas.**

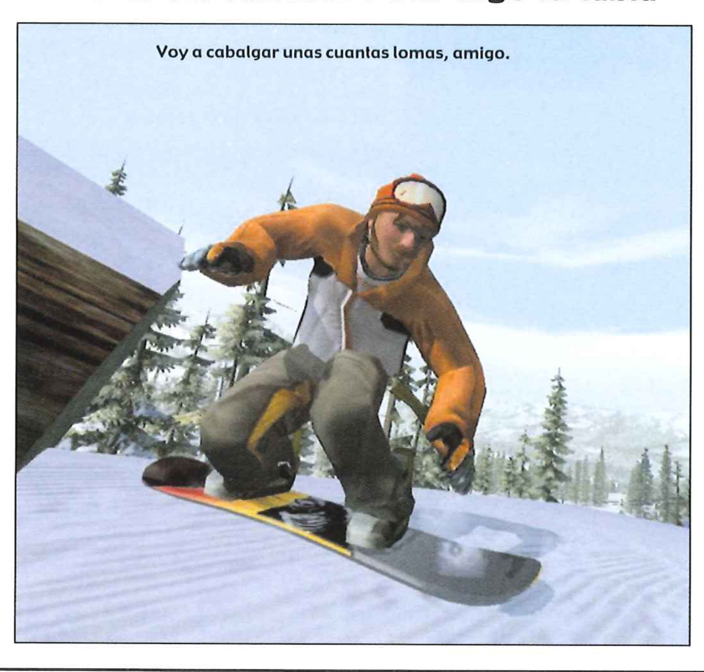
**Gráficos: 8,1**
**Sonido: 8,5**
**Adicción: 8,2**
**Jugabilidad: 8,0**

**Nota Final: 8,2**

**Nombre:** Oddworld: Munch´s Odysee
**Desarrollador:** Oddworld Inhabitants
**Distribuidor:** Microsoft
**Web:** //www.microsoft.com/games/amped
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1 Jugador

# AMPED
## Freestyle Snowboarding

### ¿Quieres ser famoso? Pues coge tu tabla


Voy a cabalgar unas cuantas lomas, amigo.

Seguro que ya has tenido la oportunidad de probar varios títulos basados en el deporte extremo del snowboarding, pero te aseguramos que nos has visto nada parecido a Amped. Este título se basa exclusivamente en el llamado "estilo libre" y mezcla la mejor tecnología gráfica con los elementos más originales. Se acabaron las pistas siempre iguales, los caminos marcados y las vallas pasando a ambos lados de nuestro deportista. Aquí solo hay montañas reales con decenas de descensos diferentes, cabañas, raíles, barandillas, escaleras, saltos, precipicios, ..., y todo lleno de aficionados al snowboard.

Microsoft ha acertado de lleno desarrollando un juego de snowboard para su consola, debido a la tremenda acogida que están cosechando todos los títulos de este género. Pero lo mejor de todo es que Amped no es un juego más de snowboard, sino que cuenta con una serie de elementos que lo hacen tremendamente original. El principal de ellos es la libertad de movimientos que nos concede el título, lo que justifica el subtítulo del juego. Aquí todo se trata de practicar con nuestra tabla en las mejores montañas del mundo, en estilo libre, a nuestro aire.


Asegurate de morir con una bonita pose.


¡Surfea el aire!

Pero, sin duda, el mejor aspecto de Amped es el objetivo a conseguir. Aquí, en vez de perseguir dinero para desbloquear pistas e ir ganando en jugabilidad, nuestra principal meta es conseguir la fama. Tenemos que intentar ser los mejores en el mundo del snowboarding e ir consiguiendo portadas en revistas especializadas, reportajes, patrocinadores, spots, videoclips, etc. Y para ello, tendremos que mejorar nuestros trucos y desarrollarlos frente a los fotógrafos que encontraremos en las mejores montañas, buscando talentos. Cuando ya tengamos un nombre en este mundillo, podremos participar en retos especiales como el descenso en slaloms entre los árboles, lo que nos ayudará a convertirnos en una leyenda. Este original argumento del juego logra dotar a Amped de una adicción especial, que te hará jugar constantemente hasta conseguir fama y fortuna.

**Todo tiene un aspecto extraordinario y lleno de detalles: las cabañas, los árboles, las pistas, los personajes, las tablas...**

En cuanto al aspecto gráfico que presenta el juego, sólo podemos hablar maravillas. El espectacular motor de Amped es capaz de mover 150.000 polígonos alegremente y mostrarnos, al detalle, montañas reales de los Estados Unidos, como las de Brighton en Utah, Stratton en Vermont o Snow Summit en California. Todo tiene un aspecto extraordinario y lleno de detalles: las cabañas, los árboles, la infraestructura de las pistas, los personajes, las tablas, los increíbles fenómenos meteorológicos y las luces y las sombras que produce el sol. Pero, sin duda, la protagonista absoluta del juego es la nieve. Te aseguramos que nunca has visto una nieve tan real como la que aparece en Amped. Los surcos y dibujos que irás dejando en el manto blanco, dependiendo de su dureza y profundidad, te darán ganas de lanzarte para hundirte en él. Y no todo es un efecto visual, sino que la física de tus movimientos se verá afectada por la calidad, la dureza y la cantidad de este bendito elemento. Un juego técnicamente perfecto y muy entretenido, que añade un gran número de elementos para convertirle en referencia en el género y que cuenta con más de 150 canciones originales de los mejores sellos independientes. Se acabó el escuchar la misma lista de canciones una y otra vez.


¡¡¡Jerónimooooo!!!


Una montaña llena de barandillas.


Bonitos efectos metereológicos.


¡Menudo talegazo me dao!

**Gráficos: 8,2**
**Sonido: 8,0**
**Adicción: 7,0**
**Jugabilidad: 7,0**

**Nota Final: 7,5**

**Nombre:** Amped Freestyle snowboarding
**Desarrollador:** Microsoft
**Distribuidor:** Microsoft
**Web:** //www.microsoft.com/games/amped
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

# BLOOD WAKE

## Guerra en el Mar del Dragón

El juego transcurre en el Mar del Dragón, donde el Clan de las Sombras, el Reino del Jade y el Imperio del Hierro luchan por hacerse con el poder. Nuestro personaje es Shao Kai, servimos a Ped Zeng, el líder y señor de la guerra del Clan de las Sombras. El juego nos propone dos modalidades: la historia lineal con sus misiones y el modo batalla basado en un todos contra todos. En la modalidad de historia iremos desbloqueando nuevos niveles a medida que cumplamos nuestras misiones basadas en matar a los contrabandistas de otros clanes, recuperar objetos en puntos del mapa,... y ante todo, sobrevivir. Un total de 20 fases serán suficientes para que Ped Zeng se haga con el control del Mar del Dragón definitivamente y para ello podremos contar con un total de 15 barcas . Los gráficos son mejores que los de cualquier otro juego de lanchas que nunca hayamos visto y la física del agua es espectacular, sus movimientos sobre el agua son perfectos, así como el efecto de cada arma. Habíamos podido correr con lanchas deportivas en carreras acuáticas, pero nunca antes un título de acción a bordo de estos "tanques del mar" había tenido éxito.


¡Explota, explotame, exploooó!


Si nos metemos en el "modo batalla" para echar una partida con hasta cuatro amigotes (¡fiesta pasada por agua!) entre las preferencias del juego nos encontramos con la elección de nuestro paraje marítimo preferido y del estado de la mar. No os dejéis de jugar bajo una tormenta de ¡aupa!, las olas son espectaculares.

Gráficos: 7,3
Sonido: 6,1
Adicción: 7,4
Jugabilidad: 7,6

**Nota Final: 7,1**

**Nombre:** Blood Wake
**Desarrollador:** Stormfront Studios
**Distribuidor:** Microsoft
**Web:** www.microsoft.com/games/bloodwake
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

# NHL HITZ 20-02

Tus llamas derretirán al peor enemigo.

**Las afiladas cuchillas de los patines de hockey están preparadas para resquebrajar el hielo... AVISO: no se te olvide un recogedor para los cristales**

No hay defensa que pare a un jugador de hockey de NHL Hitz 20-02 con su "cuerpo en llamas". La potencia de los golpes, las velocidades prodigiosas y las sorpresas ocultas del juego, lo convierten en un título de partidas competitivas apto para más de un jugador. Aunque cuente con todo ese rollo de las licencias de la NHL y la NHLPA, podemos considerarlo como el mejor juego de hockey hasta hoy por otras cosas como los gráficos, el brillo del hielo, la luz o el propio público que es totalmente 3D e interactivo. El hielo se estropea con el paso de los minutos. El sonido es el mismo de siempre: bocinazos, gente gritando, golpes contra el cristal y el eterno deslizar de los patines sobre el hielo. ¿Nada que hacer este viernes?... NHL Hitz 20-02 te lo pone "fácil".

**NHL Hitz 20-02 contiene varios minijuegos y competiciones de habilidad, pero la emoción se vive en los partidos de 3 contra 3**



La unión hace la fuerza, ¿o si no espera?

Gráficos: 7,6
Sonido: 6,5
Adicción: 6,8
Jugabilidad: 6,7

**Nota Final: 6,9**

**Nombre:** NHL Hitz 20-02
**Desarrollador:** Midway Sports Asylum
**Distribuidor:** Midway Sports Asylum
**Web:** http://www.nhlhitz.midway.com
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-6 Jugadores

## Bajo el hielo

Todo buen juego tiene sus trampas y debajo del "hielo" de NHL Hitz podremos encontrar estadios ocultos, jugadores o equipos que asombrarán a los fanáticos del hockey. Pero si lo que te gusta es hacer auténticos "Yetis" con patines, una herramienta de edición de jugadores te permite crear auténticas bestias para tus equipos.




# Mad Dash Racing

## Locos a la carrera

Podemos asegurar que Mad Dash Racing va convertirse en un extraño juego de carreras. Una prueba de velocidad sobre dos patas y con los más raros personajes como competidores. Crystal Dynamics ha creado un espectacular juego de plataformas y le ha dado un sentido a su increíble velocidad. En Mad Dash Racing tendremos que elegir entre nueve originales personajes, cada uno con una habilidad especial, para sacar ventaja. Deberemos atravesar cada uno de 9 enormes mundos y, durante las carreras, iremos recogiendo ítems, molestando y atacando a nuestros contrincantes, tomando los mejores atajos de cada nivel y utilizando nuestras diversas habilidades.

Algo muy cuidado es el aspecto, que recuerda a una serie de dibujos animados. Pero de Mad Dash Racing tenemos que destacar el modo multijugador. Aunque el título es muy divertido en su modo individual, nada es comparable a las partidas que puedes echar con tres de tus colegas.

**Gráficos: 6,8**
**Sonido: 7,8**
**Adicción: 7,0**
**Jugabilidad: 7,0**

**Nota Final: 7,1**

**Nombre:** Mad Dash Racing
**Desarrollador:** Crystal Dynamics
**Distribuidor:** Proein
**Web:** www.maddashracing.com
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

# RalliSport Challenge

**Gráficos excepcionales, sonido 3D de gran calidad y una enorme variedad de modalidades de juegos, circuitos y coches**

Algunos terrenos requieren gran conducción.

| | |
|---|---|
| Gráficos: | 8,2 |
| Sonido: | 8,4 |
| Adicción: | 7,4 |
| Jugabilidad: | 7,6 |
| **Nota Final:** | **7,9** |

Nombre: Rallisport Challenge
Desarrollador: Digital Illusions
Distribuidor: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/Xbox/rallisportchallenge.asp
Precio: 69,9 euros
Fecha Lanzamiento: 14 Marzo2002
Opciones: 1-4 Jugadores

Variedad es la palabra que utilizaron los creadores de RalliSport Challenge para definir su juego y tenemos que ratificarlo. Un total de 48 circuitos diferentes y 29 coches. RSC viene a dar un giro a la escena de los videojuegos de rally en los que Collin McRae y V-Rally tenían tomado el mando. RSC nos permite optar por diversas modalidades de juego: Campeonato del Mundo de Rally, subida de colinas, contrarreloj, RallyCross y carreras sobre el hielo. En todas la diversión gira sobre cuatro ruedas y unos terrenos de auténtica excepción. Pero una de las bazas que más momentos de recreo pueden darnos es el modo multijugador en el que hasta cuatro coches pueden competir a la vez. La primera vez que cogemos el coche nos hacemos con los mandos con relativa facilidad, pero algunos de los recorridos nos piden mayor nivel de conducción. Unos gráficos excepcionales aplicados tanto a los coches como al propio entorno, así como el efecto de los reflejos de la luz y la profundidad de los escenarios, le hacen destaacar gráficamente.

**Si golpeamos nuestro coche contra los elementos del recorrido, se irá deformándo y repercutirá en el rendimiento**



Estos coches no necesitan cadenas en la nieve.

RSC te invita a subir a uno de sus coches de hoy y de siempre. ¿Aceptas?... ¡Se cierra, larga!

# FUZION FRENZY

## ¡FIESTA PARA CUATRO!

**Fuzion Frenzy es un videojuego diseñado para las partidas multijugador. Cuatro contrincantes, cuatro colores y 45 deportes futuristas.**

| | |
|---|---|
| | Gráficos: 6,5 |
| | Sonido: 7,4 |
| | Adicción: 7,5 |
| | Jugabilidad: 7,0 |

**Nota Final: 7,1**

**Nombre:** Fuzion Frenzy
**Desarrollador:** Blitz Games
**Distribuidor:** Microsoft
**Web:** www.microsoft.com/games/fuzionfrenzy
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

A veces los juegos más simples, pueden resultar los más adictivos. Esto nos ha ocurrido cuando hemos probado Fuzión Frenzy, un juego en el que las cosas son simples: nos encontramos en una ciudad futurista donde los jóvenes compiten en diferentes pruebas para alcanzar la gloria. Nos encontramos con plataformas, puzzles, juegos de memoria, carreras, lucha, etc. Un buen número de minijuegos, muy entretenidos, diseñado para cuatro jugadores, aunque siempre podemos entrenar en el modo de un jugador. Las pruebas de Fuzion Frenzy se desarrollan sobre seis escenarios futuristas diferentes y disponemos de seis personajes distintos para elegir. El modo principal de juego es el de competición, en el cual tenemos que ir participando en las pruebas que el programa nos presenta de forma aleatoria. Los llamativos gráficos ayudan a potenciar la acción y diversión de un juego que asegura muchas horas de diversión.

Magnífico espectáculo de luz y color.


¡Este juego tiene pelotas!


¡Manten el equilibrio y suma puntos!

# DARK SUMMIT

¡Hasta el infinito y más alla!

**Este original juego de acción combina lo mejor de los títulos de snowboard con una aventura frenética al estilo de las películas de James Bond.**

Está bien, es verdad que unas páginas atrás nos hemos visto obligados a recomendar Amped como uno de los mejores títulos de snowboard que habíamos visto. Ahora estamos ante un título radicalmente distinto. Dark Summit es el primer juego de snowboard basado en misiones, al más puro estilo de los juegos de acción 3D. Encarnamos a Naya, una despampanante muchacha aficionada al snowboarding que comete el error de enfrentarse a los tíos más chulos de la estación de esquí. Desde este momento, toda la mafia de la montaña y alrededores intentará caer sobre nosotros y arrancarnos la piel a tiras. Pero Naya no está sola, tiene su tabla de "snow". Nos deslizaremos por pistas de 45 montañas diferentes mientras que resolvemos las misiones de cada nivel. Sólo la montaña y nosotros, esto nos permite utilizar atajos para llegar antes a los puntos de control. Aunque estos atajos pueden resultar muy peligrosos. Unos gráficos impresionantes y un manejo espectacular de nuestro personaje, cuyos saltos y movimientos no respetan ninguna de las leyes básicas de la física, hacen de Dark Summit un juego muy atractivo con el arcade como estilo.


Pícate con los helicópteros.


El circo de Moscú de nuevo.

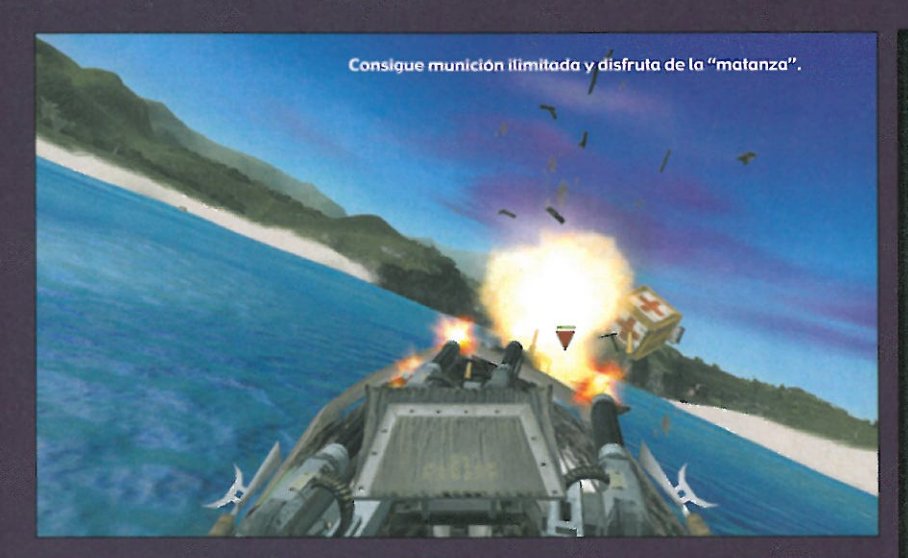
**Gráficos: 7,3**
**Sonido: 7,0**
**Adicción: 7,5**
**Jugabilidad: 7,0**

## Nota Final: 7,2

**Nombre:** Dark Summit
**Desarrollador:** Radical Entertainment
**Distribuidor:** Proein
**Web:** http://www.darksummit.com
**Precio:** 69,9 euros
**Fecha Lanzamiento:** 14 Marzo2002
**Opciones:** 1-4 Jugadores

# Trucos y trampas

**En la redacción de XBM tuvimos una discusión sobre si debíamos meter trucos en la primera revista. ¡Por supuesto que sí! La consola sale el 14 de marzo y estar hasta abril sin ninguna "ayuda" puede ser un auténtico suplicio que preferimos ahorraros. Aunque no os desvelaremos algunas de las cosas más increíbles que hemos encontrado... ahí van algunos avances... Blood Wake, Amped, Project Gotham o DOA 3 son algunos de los elegidos. ¿No os quejaréis, no?**


Consigue munición ilimitada y disfruta de la "matanza".


Saltos de oro olímpico.

**Amped Freestyle Snowboarding**

Selecciona "Opciones" en el menú principal, luego selecciona "Cheats". Dentro de este menú teclea los siguientes códigos (atento a las mayúsculas y minúsculas). Un sonido te confirmará que el truco tecleado es correcto. Pulsa B para salir del menú de "Cheats".

RidinwRaven: Juega como Raven.

buzzsaW:
Sin choques contra los árboles

MegaLeg Super Saltos
GimmeGimme Elige nivel
ChillinwSteezy Juega como Steezy
StickiT Saltos perfectos
WhirlyGig Super giros
ZiPster Libre de movimientos

**Blood Wake**

Introduce estos códigos en la pantalla principal (donde aparece el habitual "Pulsa START"). Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente. Si no lo escuchas, apaga la consola e inténtalo de nuevo. Para introducir cualquier otro código regresa a la pantalla principal.

Invencible: Pulsa el Stick Analógico Izquierdo, el Stick Analógico Derecho, abajo, izquierda, abajo, izquierda, B, Y. Después pulsa "Start".

Munición Ilimitada: Pulsa el botón Negro, el Blanco, Izquierda, Derecha, pulsa el Stick Analógico Derecho dos veces, Y, X. Después pulsa "Start".

Turbo ilimitado: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, y pulsa "Start".

Desbloquea todos los niveles: Pulsa X, Y, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, Gatillo Izquierdo, Gatillo Izquierdo.

Desbloquea todos los Battle Modes: Pulsa Y, A, X, B, Stick Analógico Izquierdo, Stick Analógico Derecho, botón Negro, botón Blanco, Gatillo Derecho, Gatillo Derecho.

Desbloquea todas las lanchas: Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, derecha, Gatillo Izquierdo, B, X, X, Stick Analógico Derecho.

**Fuzion Frenzy**

Modo Turbo:
Pausa el juego, mantén pulsado el Gatillo Izquierdo y pulsa Y, B, X, X.

Modo "Welsh":
Pausa el juego, mantén pulsado el Gatillo Izquierdo y pulsa Y, Y, Y, Y.

Activar "Controles Reales":
Pausa el juego, mantén pulsado el Gatillo Izquierdo y pulsa Y, Y, Y, B.

Modo Primera Persona:
Pausa el juego, mantén pulsado el Gatillo Izquierdo y pulsa Y, B, Y, B.

Voces chillonas:
Pausa el juego, mantén pulsado el Gatillo Izquierdo y pulsa Y, X, Y, Y.

Modo mutante:
Pausa el juego, mantén pulsado el Gatillo Izquierdo y pulsa Y, B, X, X. Para activar el Modo Mutante 2, repite la operación.

**Project Gotham Racing**

Todos los coches y pistas:
Introduce Nosliw como tu nombre.

Un mercedes más rápido:
Introduce Reki como tu nombre.

Obtén nuevos coches:
- *360 Spider y 360 Modena:* Gana el "Kudos Challenge" nivel 9.
- *11 GT2:* Gana el Kudos Challenge nivel 12.
- *Aston Marton V12 Vanquish:* Gana el Arcade Race nivel 4 .
- *Boxster S:* Gana el Kudos Challenge nivel 2.
- *Camaro SS:* Gana todo el oro en el Quick Race nivel 2.
- *Carrera GT:* Consigue 150.000 kudos.
- *Corvette ZO6:* Gana el Kudos Challenge nivel 7.
- *Delfino Feroce:* Consigue 75.000 kudos.
- *F355 Spider and 355F1:* Gana todo el oro en Quick Race nivel 4.
- *Ferrari F50:* Consigue 200.000 kudos.
- *Focus Cosworth:* Supera el "Kudos Challenge" nivel 3.
- *Lancer Evolution VII:* Gana todo el oro del "Quick Race" nivel 3.
- *Lotus Exige:* Consigue 50.000 kudos.
- *Opel Speedster:* Gana el "Arcade Race" nivel two.
- *Panoz Esperante:* Consigue 25.000 kudos.
- RX-8. Gana el "Acade Race" nivel 1.
- *Skyline GTR:* Gana el Kudos Challenge nivel 5.
- *Subaru WRX:* Gana el Arcade Race nivel 3.
- *TT Roadster and TT Coupe:* Gana todo el oro del Quick Race nivel 1.
- *TVR Tuscan Speed Six:* Consigue 100.000 kudos.
- *Viper RT-10:* Gana el Kudos Challenge nivel 11.
- *VW Beetle RSi.* Consigue 1000 kudos
- *Z3 Roadster 3.0i:* Gana el Kudos Challenge nivel 1.


Consigue tu coche favorito.

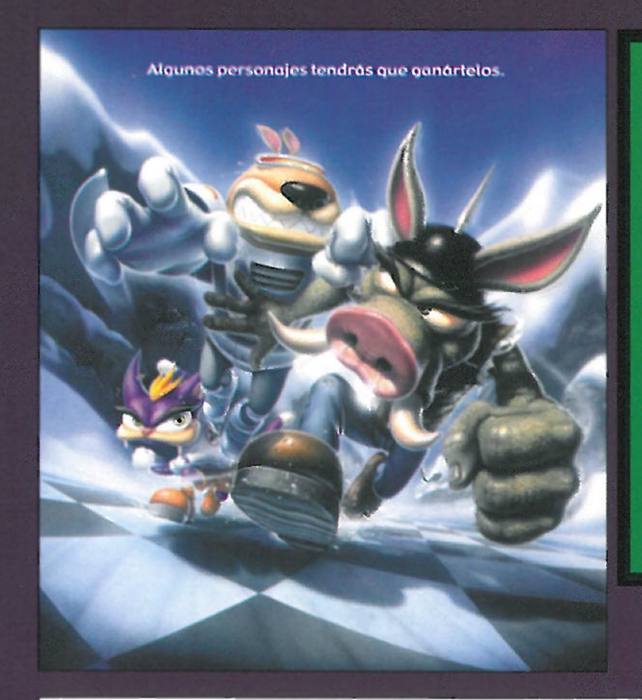
**Dead or Alive 3**


¿Habrá un espectacular vestido para Christine?

Elige color: Si seleccionas a tu luchador con el botón X, aparecerá con un color alternativo. Lei Feng tiene 3 diferentes vestidos de colores dependiendo de si la seleccionas con los botones X, Y o A.

La trenza de Kasumi: Cuando elijas a Kasumi, pulsa X para elegir los diferentes estilos de peinado para su larga trenza.

El vestido de Lei Fang: El traje tradicional chino de Lei Fang tiene al menos cuatro colores para elegir. Al elegirla mantén pulsado el Gatillo Izquierdo para elegir el color. Repetición a cámara lenta. Cuando hayas ganado una pela mantén pulsado X+A+B hasta que comience la repetición. Podrás ver la repetición a cámara lenta e incluso ir hacia atrás con el botón Y.


Algunos personajes tendrás que ganártelos.

**Mad Dash Racing**

Juega con el deslizador Tek-9:
Completa el juego con cualquier personaje para desbloquear el deslizador Tek-9.

Juega con Hex:
Completa el juego con los tres personajes principales (Sid, Zero-G y Chops) para desbloquear a Hex.

El expediente es importante en Dark Summit.



Name: Felix Sorensen
Date of Birth: Nov. 24, 1978
Place of Birth: Winnipeg, Manitoba
Height: 5'9
Weight: 195
Hair: Brown
Eyes: green
Sex: male
Occupation(s): musician, president of Steven Seagal fan club.
Scars and Marks:
Remarks:
- slightly deaf in one ear due to a freak accident at a local produce grocery.
- has dreams of becoming a professional wrestler.

ROCK BAND

Mt Garrick Security
MOST WANTED FUGITIVES

**Dark Summit**

Desbloquea todos los "boarders":
Mantén presionado Back y Start, y presiona Y, gatillo izquierdo, X, B, gatillo derecho, A, gatillo derecho, B. Si metes el código bien oirás un sonido.

Completar todos los retos:
Mantén presionado Back y Start, y presiona Y, gatillo izquierdo, X, B, gatillo derecho, A, gatillo derecho, Y. Todos los retos excepto 43 (Race The Chief), 48 (Pieza 5 de la bomba), 49 (Alien Half Pipe), y 50 (Storm HQ) estarán completados. Además tendrás Piezas de la Bomba, con la excepción de la número 5.

Desbloquear Alien:
Mantén presionados Back y Start, y presiona Y, gatillo izquierdo, X, B, gatillo derecho, A, gatillo derecho, X. Si metes bien el código escucharás un sonido y los retos 43 (Race The Chief), 48 (Pieza 5 de la bomba), 49 (Alien Half Pipe), y 50 (Storm HQ) estarán completadas.

Puntos Extra:
Mantén presionado Back y Start, y presiona Y, gatillo izquierdo, X, B, gatillo derecho, A, gatillo derecho, A. Ahora tendrás 9.100.000 puntos que desbloquearán todas las elevaciones excepto Moon Gate. Además obtendrás 9.100.000 puntos de equipamiento que desbloquearán todas las tablas, accesorios y trucos especiales.

Recuperarse más rápido:
Presiona A después de caer para recuperarte más rápido.

Disparar Proyectiles:
Shoot Projectile
Mantén presionados Back y Start, y presiona Y, X, B, gatillo derecho. Utiliza los gatillos derecho e izquierdo para disparar un cañón de proyectiles.

Cámara lenta, Slow Motion:
Mantén presionados Back y Start, y presiona Y, X, B, gatillo izquierdo. Ahora presiona los gatillos derecho e izquierdo cuando estés en el aire o mientras haces una "deslizada" para activar el modo cámara lenta. El efecto se pasa sólo cuando caes al suelo.

**NHL HITZ 20-02**

Introduce estos códigos en la pantalla de versus. Despúes pulsa los botones X, Y o B, el número de veces que indican los siguientes números. (Por ejemplo, el código 1-2-3, quiere decir que pulses "X" una vez, "Y" dos veces y "B" tres veces):

Desactivar código anterior: 0-1-0 Abajo

Turbo total: 4-1-3 Derecha

Turbo: 0-0-2 Arriba

Golpes enormes: 2-3-4 Abajo

Tiempo Hitz: 1-0-4 Derecha

Elimina al público: 2-1-0 Derecha

El Pinball: 4-2-3 Derecha

Mostrar velocidad: 1-0-1 Arriba

Lugar del equipo: 2-0-1 Arriba

Sin lances fingidos: 4-2-4 Abajo

Pelota de tenis: 1-3-2 Abajo

Cabezas grandes: 2-0-0 Derech

Cabezas gigantes: 3-0-0 Derecha

Equipo cabezas grandes: 2-2-0 Izquierda

Equipo cabezas gigantes: 3-3-0 Izquierda

Nieve: 1-2-1 Izquierda

Lluvia: 1-4-1 Izquierda

Efecto Dominó: 0-1-2 Derecha

Ganar luchas por goles: 2-0-2 Izquierda

Habilidad versus: 2-2-2 Abajo

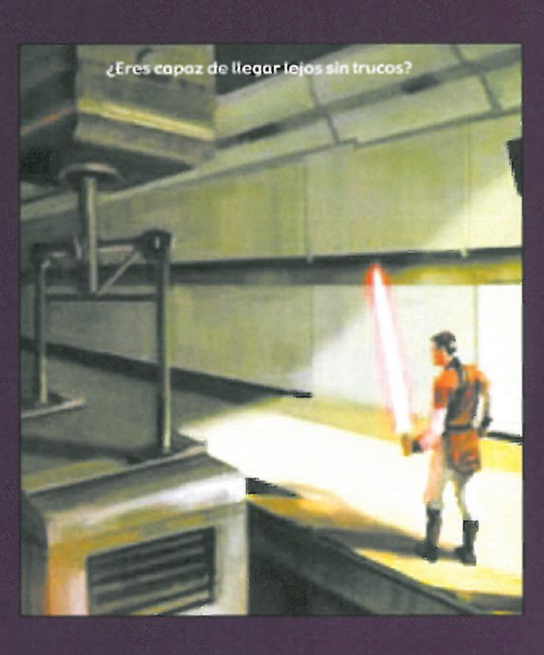
Primeras 7 victorias: 3-2-3 Izquierda

**Max Payne**

Modo Trampa: Mantén pulsado L + R + Izquierda en el stick analógico + Derecha en el stick analógico y rápidamente presioná Negro (2), Blanco, Negro, Blanco, Negro, Blanco en el menú principal.

**Star Wars: Obi-Wan**

Pon greytherat como tu nombre en una partida y activarás todos los niveles del juego.


¿Eres capaz de llegar lejos sin trucos?



Jugar con una pelota de tenis no es tan fácil.


Bonita ametralladora.

# Conéctate a la diversión



Cuando el proyecto de crear una consola de videojuegos llegó a las mentes de los ingenieros de Microsoft, su idea principal era la de crear una máquina con capacidades que hasta el día de hoy ninguna otra consola había podido mostrar. Ofrecer la mejor experiencia de juego era su meta y para ello pensaron que la posibilidad de jugar a nuestros videojuegos favoritos online sería lo que rompiese el molde definitivamente.





## ¿Banda ancha? ¿y eso qué es?

La banda ancha es la conexión a internet de alta velocidad de transmisión. Esto es posible porque permite la conexión de varias redes en un único cable. La banda ancha puede ser la ADSL, el cable, el satélite y la línea especializada.

Las posibilidades de transmisión de gran cantidad de información en poco tiempo es lo que ha hecho que Xbox elija este sistema para el desarrollo de sus juegos Xbox, ya que la utilización de "banda estrecha" limitaría muchas posibilidades del juego online.



Nunca más acertados. Xbox es la primera consola del mercado con un "auténtico" acceso a internet. Si bien los experimentos de DreamCast y PS2 sirvieron de base para una mejora, Xbox aporta una novedad de gran calado: acceso a internet de banda ancha.

Pero no se trata de un navegador. Xbox no tiene un ratón, ni un teclado con el que saltemos de una página a otra a través de los miles de anunciantes, sino que son los propios juegos los que incluyen la posibilidad de "partida online". Tan simple como cargar nuestro juego preferido (siempre que tenga posibilidad de partida a través de internet), ir a la opción del menú de partida online y retar a nuestros amigos a pasar un rato de verdadera emoción.

Xbox es una consola diseñada con mucha planificación y, por supuesto, el juego online entraba dentro de los planes de Microsoft desde el primer día. De ahí que la consola cuente con un procesador de tal potencia, un disco duro de 10 Gb o una memoria SDRAM que permita el desarrollo de operaciones con mucha mayor velocidad de lo que hasta ahora venía siendo necesario. Xbox se convierte en pionera de una nueva causa, mecenas de una nueva situación para millones de "consoleros" de todo el mundo. La mejor partida de Xbox está por comenzar. Queda muy poco tiempo y su resultado va a ser más que espectacular.

## Las conexiones

Si damos la vuelta a nuestra Xbox, podemos ver sus conexiones. De izquierda a derecha nos encontraríamos con la conexión del cable de alimentación eléctrica. A continuación la conexión para la salida de audio y vídeo que conectaríamos a nuestra televisión y por último un puerto de conexión Ethernet para entrada del cable de internet de banda ancha. Si tenemos conexión de banda ancha en casa, ¡perfecto! Si no, yo me haría a la idea de irla pidiendo pues tardan cerca de mes y medio en venir a casa a montarla. Cuando nos hagan la instalación de la banda ancha nos dejarán un router, al cual podremos conectar la consola.



**Por dónde empezar**

Miles de personas de todo el mundo que tienen su Xbox en casa o que van a poder tenerla en pocos días no se imaginan lo fácil que es conectarla para poder disfrutar de los placeres del juego online. Vale, todavía no hay posibilidad de jugar, es cierto, pero esta posibilidad es tan cercana que debemos ir ilustrándonos de cómo sería posible hacer que esto funcione.




Te podrás descargar demos, música o trailers de películas.

**El servicio**

Esta es una de las grandes incógnitas no sólo para España o Europa, sino incluso para EEUU. Sin duda, las compañías proveedoras del servicio de Xbox Online tienen el negocio asegurado, pero esperemos que no a costa de cobrarnos mucho por el servicio, sino por la enorme cantidad de demanda que van a tener que soportar. El modelo que se está barajando desde Estados Unidos es el de plantear una tarifa plana básica con la que obtendríamos los servicios fundamentales y a partir de ahí poder tener la posibilidad de contratar otras opciones.

> ***Simple como cargar nuestro juego preferido, ir a la opción del menú de partida online y retar a nuestros amigos***

## PS2 y GameCube se suben al carro

Está claro que el juego online es el futuro de los videojuegos, la puerta del éxito que ha abierto Xbox. Sus competidores no quieren ir muy por detrás de la consola americana, pero sus pasos no están siendo demasiado acertados.

**PS2**

Anunciaron que con PS2 llegaría el juego online y todavía se está esperando que sea una realidad palpable. Además del dinero del módem, tenemos que andar con las pequeñeces de la banda estrecha. Otro de los detalles en los que PS2 debe fijarse es en el de hacer una buena promoción de sus discos duros periféricos, pues si no hay disco duro... no hay partida.



**GameCube**

Están en ello. Pero siendo realistas a que niño de ocho años se le va a pasar por la cabeza conectarse a internet, bastante tiene con ir detrás del muñeco amarillo de las orejas de punta. Dicen que están trabajando y que se meterán en el mercado cuando éste sea lo suficientemente maduro, ¿precaución? Desde XBM pensamos que más bien falta de recursos.



## Comunicación instantánea



Antes de ver todos y cada uno de los elementos que ha creado Xbox, me preguntaba como iba yo a buscar a mis amigos para crear partidas y cómo me iba a comunicar con ellos si no había un teclado (recuerdo que la experiencia con el mando de Sega para DreamCast no fue satisfactoria del todo). Entonces vi el kit de comunicación Xbox Communicator y me di cuenta de que las cosas bien hechas tienen que salir bien. Se trata de un "headset", vamos, como unos auriculares con micrófono (al estilo Britney Spears) que adaptaremos a nuestro mando y con el que podremos hablar con los demás participantes de la partida para "desearles suerte". Lo mejor es que podemos estar en contacto con ellos durante toda la partida como si estuviesen a nuestro lado. Se dice que incluso algunos juegos podrían tener la opción de controles activados por voz, también que podríamos cambiarla, que habrá salas de discusión o, incluso, cosas tan inverosímiles (esto no cuela) como decir la palabra mágica durante una partida y desbloquear niveles, armas, personajes, etc. (¿servirá aquello de "Ábrete Sésamo?).

Aunque el 14 de marzo no estará disponible. No os preocupéis no tardará en llegar. En lo que se refiere a este pequeño dispositivo, nosotros lo hemos considerado imprescindible para todo el que quiera tener una experiencia de juego online definitiva.

Pero una diferencia entre EEUU y Europa es que a lo largo de aquel vasto país funcionará con los mismos proveedores de servicios, mientras que en Europa cada país tendrá su propio proveedor por lo que las negociaciones para adquirir las licencias de Xbox Online pueden retrasar algo el lanzamiento.

**Ya, ya, pero...¿cuándo?**

La pregunta del millón es cuándo. Sin duda, más que la fecha del propio lanzamiento de la consola, lo que algunos jugadores están esperando de veras es la fecha de lanzamiento del servicio Xbox Online. La respuesta nos lleva a algún momento después del verano, pero no mucho más allá de las próximas Navidades. El verano de 2002 es la plataforma de lanzamiento para el juego online en EEUU y según el responsable de Xbox en España, Teo alcorta, nada indica que se vaya a retrasar mucho más allá de esa fecha. Lo que nos prometen los responsables de Xbox es que nos vamos a llevar una grata sorpresa porque el momento va a ser mucho antes de lo previsto en un inicio. Gracias, gracias, gracias...

**¿Todavía más?**

Las posibilidades que abre la banda ancha a Xbox son increíbles y se ha querido desarrollar al máximo. De ahí que haya un departamento de Xbox Online de mayor tamaño que el que se dedica a desarrollar el resto de la máquina. Los pasos de Xbox en el mundo de Internet están muy bien planificados y prueba de ello son posibilidades que hasta hoy eran impensables. El hecho de poder actualizar un juego online era utópico para una consola, pero la capacidad de transmisión de la banda ancha permite, de este modo, alargar la vida de los videojuegos con más coches para Project Gotham, nuevos fichajes en nuestra liga particular de ISS2 o nuevos capítulos para el torneo de lucha Dead Or Alive... por ejemplo. Pero es que también va a permitir descargar demos, música para nuestros juegos o vídeos de los últimos estrenos en cine. Y esto es posible por elementos que integra Xbox y que no tiene ninguna otra consola como es el disco duro...me imagino un usuario de PS2 descargando una demo y un mensaje en la pantalla que le dice: "Inserte tarjeta de memoria número 4 en la ranura".



Podremos jugar con gente del otro lado del planeta.

**La banda ancha permite más coches para Project Gotham, nuevos fichajes en ISS2, o un nuevo capítulo del torneo de lucha Dead Or Alive**

**HALO: El más esperado**

Los amantes de las carreras tendrán cosas que decir a este respecto, así como los que no puedan jugar a otra cosa en su consola que no sea un partido de fútbol, pero sin duda, el título más esperado para organizar partidas online es HALO. La posibilidad de jugar hasta 16 personas en una misma partida, convierten la partida online en una obsesión para muchos. Si ya está bien en la modalidad de juego en red conectando cuatro consolas, imagínate una partida con tus amigos de la playa a los que sólo ves en verano, o simplemente con la "gente de la sierra"... ¿no estáis emocionados?






## Conexión a Internet en tres pasos

**1.** Consigue una consola, un juego que soporte juego online (Halo, Tony Hawk 2X,...), un kit de Xbox Communicator, un cable de red y contrata tu servicio de banda ancha.

**2.** Conecta el cable al router de conexión a internet por un lado y el otro extremo a tu consola Xbox

**3.** Pon tu juego y ve al menú multijugador. El resto de pasos son tan intuitivos como crear partida, ver amigos conectados,...

**NOTA:** Hasta que no se inaugure el servicio oficial de Xbox Online no habrá posibilidad de jugar a estos juegos a través de la red.







## Los chicos malos de la red

Efectivamente, ya se puede jugar online a Xbox. El proceso parece simple, pero en realidad es complejo y desaconsejable. Un "experimento" según los responsables de Xbox.

La posibilidad de conectar nuestra consola al PC y aprovechar nuestra conexión de banda ancha para jugar es real, sólo hace falta ver las virguerías de los "expertos" de GameSpy o Gateway que han creado una serie de programitas con los que ejecutas los juegos en tu consola y que, utilizando la conexión a internet del ordenador (que se retiren los que no utilizan cable o ADSL), te abren las puertas de la red de redes.

## GameSpy

No sólo se jactan de haber podido saltarse las normas de Microsoft sino que nos explican paso a paso cómo hacerlo en casa. Aunque sea un programa que funciona en Windows, para la mayoría será difícil y según cuentan en los foros, los errores de video son más que comunes... pero hay quienes hablan maravillas de la experiencia de jugar online a títulos como HALO, Nascar Heat 2002, o Tony Hawk 2X. GameSpy ofrece el GameSpy tunnel, para jugar a los juegos de Xbox a través de Internet con otros jugadores de Xbox que se hayan apuntado al invento.

## Xbox GateWay

Se trata de una aplicación desarrollada para expandir las capacidades de los juegos con Sistema de Enlace. Fundamentalmente funciona de un modo similar al de una red Ethernet. Si te preguntas qué es un juego con Sistema de Enlace no es otra cosa que un juego en el que una de las opciones es en el modo multijugador, la de jugar en red local.

***Efectivamente, ya se puede jugar online a Xbox. El proceso parece simple, pero en realidad es complejo y desaconsejable***

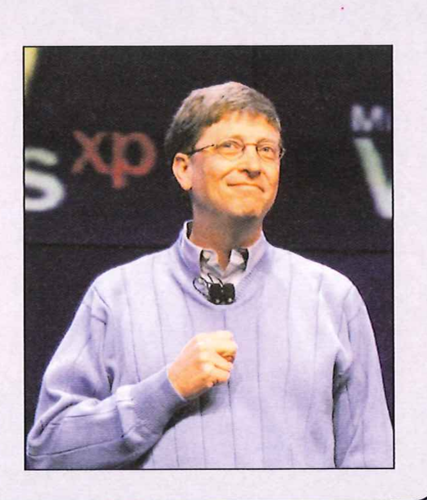

Sí, puedes jugar a HALO online ¡ya!

Por supuesto, este tipo de prácticas no está certificado por Microsoft, pero Xbox GateWay te recomiendan que si no quieres utilizar un servicio no certificado por Microsoft, sólo tienes que esperar hasta verano (eso será en EEUU) para jugar con el servicio oficial de Xbox. En esta ocasión el recurso de GateWay ha sido desarrollado por y para la comunidad de "linuxeros".

## Xbox responde

La postura oficial desde el primer momento en que se tuvieron noticias de estas apariciones su postura fue la de: "es asombroso y excitante hasta donde llegan los jugadores para poder usar sus juegos de Xbox online. Los esfuerzos de GameSpy son una fuerte pista de que la gente quiere experiencias online con sus videojuegos.(...)

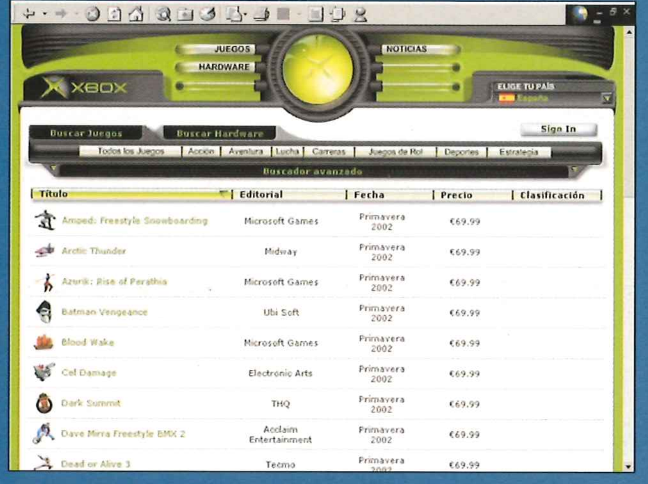
Además demuestran hasta donde ha llegado Xbox pudiendo incluir en sus juegos cosas como voz, multijugador y soporte online sin necesidad de un Pc". La idea de que esto no es una buena experiencia nos la revelaba Teo Alcorta, responsable de Xbox para España, en la entrevista de este mismo número de XBM en la que nos decía que "todo el mundo puede cacharrear (...) y si uno es un poco McGiver puede conseguir cosas increíbles", pero la experiencia de juego que iban a obtener los usuarios para nada correspondía con las posibilidades reales que ofrecerá el servicio oficial de Xbox online. Estamos ansiosos.



# Páginas oficiales: www.xbox.com

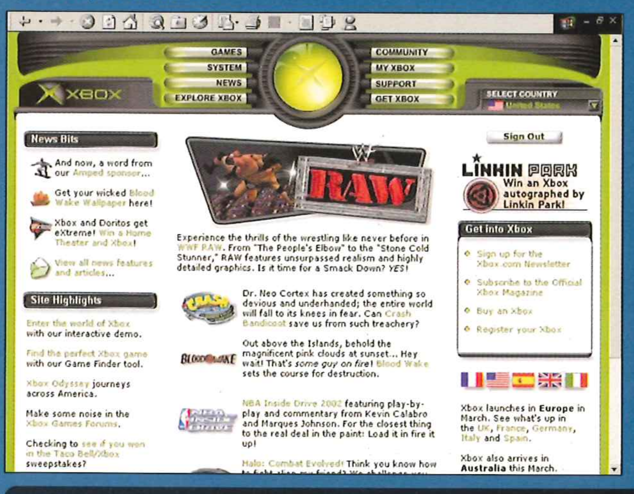
Una de las cosas que no han machacado en Xbox es lo de la web oficial (no hablamos de Playmore todavía). Es cierto que el sitio xbox.com es muy completo. Aunque empiezas por defecto en el americano lo puedes configurar para el país que quieras. Pasamos al sitio español y nos damos cuenta de que está muy incompleto respecto del americano. Por supuesto en USA ya está la consola y eso ayuda. La web de España nos muestra una página inicial con sumarios y tres apartados: juegos, hard y noticias. Muy poco visual, demasiada cantidad de información en texto. Una de las cosas que podemos hacer es registrarnos para que nos manden un boletín de noticias y promociones a nuestro correo. En el sitio de noticias salen los comunicados oficiales y tal, nada para "hackers". La página de hard te ofrece todos los manuales de manejo de los componentes de Xbox y las últimas novedades. Los juegos tienen una página inicial con novedades, incluso alguna "ayudita" de vez en cuando, además de links a las páginas oficiales de cada uno. Pero lo que más nos gusta de xbox.com es el buscador de juegos y hard que nos ofrece un listado con todo lo que tiene la consola en cada país y perfectamente clasificado según el género del juego o el tipo de pieza hardware que busquemos (con precios y todo).




## En EEUU más

Como no dudamos de vuestros cocos, os proponemos que vayáis a la página de Xbox americana porque vienen muchas más cosas (el inglés no es un problema). Más avances de juegos, muchos más periféricos, la comunidad de Xbox, soporte técnico e incluso links para que compres tu consola.




## La TV de Xbox

Uno de los links recurrentes de la página es el de TV Xbox. Si entras te darás cuenta de que está bien hacer promoción del sitio pues podrás descargarte trailers de juegos, anuncios de tv (de momento sólo los americanos) y pequeños montajes "cinematográficos" donde la protagonista es la consola negra...

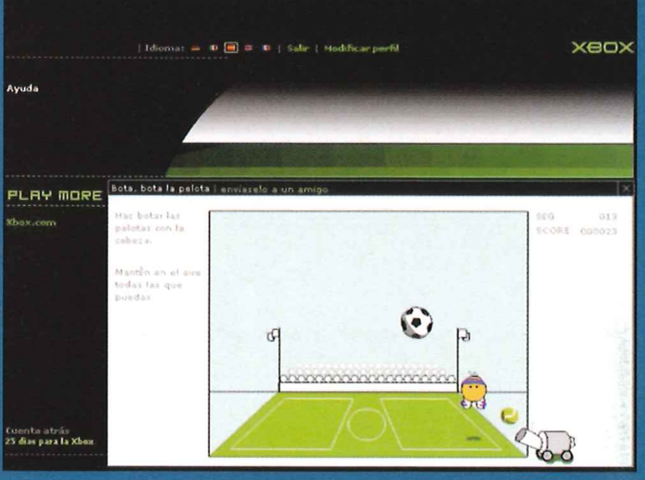



**XBM valora:**
**Entorno gráfico:** 6,2
**Entretenida:** 5,8
**Acceso a información:** 7,1
**Recursos "guapos":** 7,3
**Nota:** 6,6
**Comentario:**
Salvada por la enorme cantidad de links, videos y manuales de la consola.

# Páginas oficiales: www.playmore.com

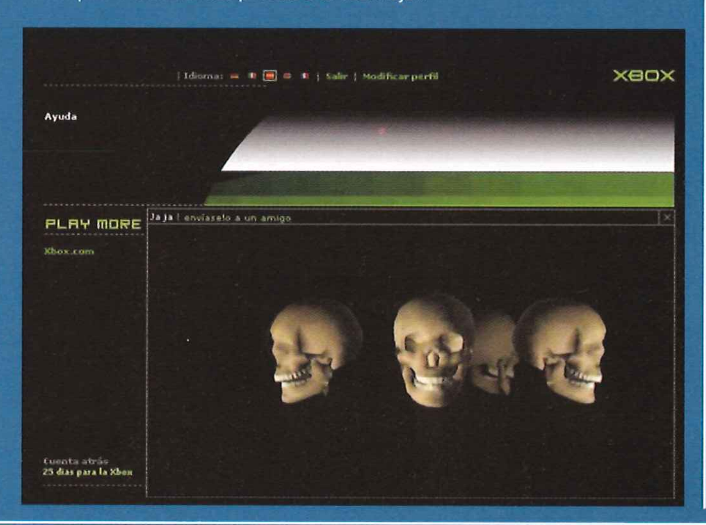
Playmore se presenta como la "experiencia online de Xbox en Europa" y nos propone que creemos nuestra propia forma de vida artificial. En cuanto nos damos de alta y elegimos nuestro propio "bicho" nos sumergimos en "the pool" (la piscina) y allí nos encontramos con una enorme cantidad de otros "bichos" nadando a nuestro alrededor en un entorno que simula ser acuático (sin ninguna clase de efectos) de una manera muy esquemática. Pero también en The Pool nos encontramos con otros entes de naturaleza diferente sobre los que podemos "clickear" y nos enlazan con los distintos juegos, salvapantallas, vídeos, etc. La zona inferior de la pantalla muestra una gran barra de desplazamiento que nos llevará a: cinco zonas distintas de la piscina. El sonido de la página es remarcable por bueno, aunque repetitivo nos sumerge en el entorno acuático de Playmore. Algunas de las posibilidades de Playmore son las de elegir el idioma (alemán, italiano, español, inglés y francés), modificar nuestro perfil creado en el registro, enlazar con xbox.com o estar al tanto de los días que quedan para que Xbox llegue a Europa.




## Juega más... mucho más

- La oficina olímpica.- consiste en superar pruebas de grapar, clasificar o sellar documentos.
- Viaje.- Un recorrido por las profundidades submarinas del mundo de Playmore.
- Ja, ja.- simplemente échate unas risas.
- Whoo hoo!.- No hemos sido capaces, pero sabemos que funciona eso de dar vueltas en un columpio( ? )
- Bota bota, la pelota!.- consigue dar el mayor número de toques a cuantas más pelotas a la vez mejor.




## Vida artificial

La vida de Playmore transcurre bajo un entorno acuático. Para desplazarnos por toda la página tendremos que transformarnos en una de las criaturas que nos propone la página y acceder a cada link (que también están sumergidos) de está particular manera. ¿ya tienes nombre para tu bichito?




**XBM valora:**
**Entorno gráfico:** 8,1
**Entretenida:** 8,7
**Acceso a información:** S/C
**Recursos "guapos":** 8,4
**Nota:** 8,4
**Comentario:**
Es una web para pasarnos un buen par de horitas probando cada recurso. Cuidado con los juegos... enganchan.

# Páginas de juegos: www.microsoft.com/Games/Halo

La página nos da las pistas suficientes para saber de qué va el juego. Según entramos la música y el sonido ambiente toman un tono "espacio sideral" que nos mete en materia y nos vemos, de repente armados con un rifle de asalto con el que podremos clickear donde queramos. La página está en inglés y no está permitida la entrada a menores de 17 años. La página web nos cuenta cuál es el objetivo del juego y quien es nuestro personaje hasta el más mínimo detalle. Nos muestra algunos pantallazos impresionantes del juego un par de vídeos y otros dos documentos sonoros. Además algunos de los links que pone a nuestra disposición son realmente interesantes por la enorme cantidad de guías del juego, pantallazos y fondos de escritorio que nos porporcionan.

**XBM valora:**
**Entorno gráfico:** 7,2
**Entretenida:** 6,5
**Acceso a información:** 5
**Recursos "guapos":** 7,3
**Nota:** 6,5
**Comentario:**
Aunque el sonido y la idea del rifle son buenas, podían haber pensado en el resto del mundo y traducir la página.



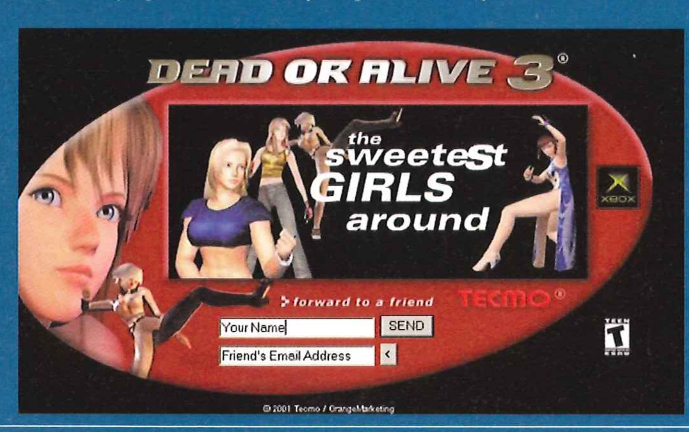




# Páginas de juegos: www.xbox.com/doa3/doa3.html

Una y otra vez nos vamos a encontrar con el mismo problema. La página oficial de DOA 3 está en inglés. Se ve que no miran mucho por nosotros. Las capturas que se nos presentan en movimiento le dan dinamismo a la página, así como el sonido metálico de los clicks. Podemos ver las características del juego y descubrir los entornos, lod gráficos increíbles y los personajes del juego. Otro de los apartados es una ficha detallada de cada luchador. Pero si lo que quieres es convencerte de que es el juego de lucha con mejores gráficos, simplemente mira los "screenshots", son una auténtica maravilla. "The Buzz" te ofrece acceso a los foros de Tecmo sobre el juego, pero además en este apartado podremos leer algunas de las previews, reviews y entrevistas de la prensa consolera. Luego los "regalitos" de la página al visitante: un fondo de escritorio, un salvapantallas, una peli y un póster de alta definición. No demasiadas cosas, aunque de calidad todas ellas. Lo que te recomendamos que veas es la presentación del juego en flash, merece la pena y no ocupa demasiado...

**XBM valora:**
**Entorno gráfico:** 7,3
**Entretenida:** 6,6
**Acceso a información:** 5,2
**Recursos "guapos":** 7,3
**Nota:** 6,6
**Comentario:**
Nos hubiese gustado encontrar mayor número de "goodies" (cosas guapas), salvapantallas, fondos de escritorio, para alucinar con los gráficos.






# LA REVISTA PARA EL PROFESIONAL DE LA INFORMÁTICA



# Los mandamientos del Xboxero

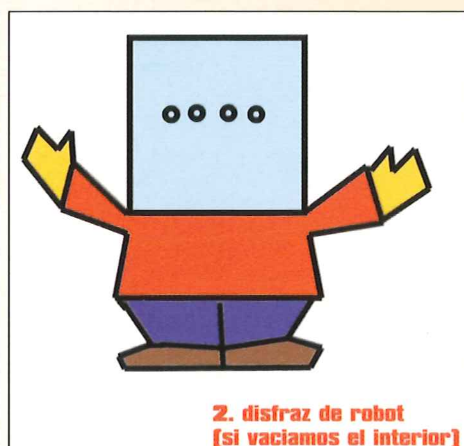
Toda nueva Comunidad debe regirse con unas leyes mínimas. Las normas de Xbox están resumidas en 10 puntos fundamentales que se resumen así:

1. Defenderás Xbox sobre todas las cosas.
2. No tocarás un pad Dual Shock si no es para conectarlo a tu Xbox.
3. Tu tiempo de ocio es de una sola consola: Xbox.
4. Después de la consola de la equis, adorarás todos sus juegos.
5. No apagarás la consola hasta acabar la partida.
6. No serás "chaqueta", ni jugarás a PS2.
7. No jugarás "online" con métodos "experiementales". (¡Habrá que verlo...!)
8. Olvidarás que algún día jugaste a PS2.
9. Sólo juzgarás los juegos de Xbox si te da tiempo a acabártelos todos.
10. Tirarás tus revistas de PS2 para leer XBM.

# Saca el máximo partido a tu GameCube

Xbox aquí y Xbox allá, pero ya está bien... vamos a fijarnos ahora en otras consolas que tienen "mucho" que aportar como novedoso al mercado de los videojuegos. Para ello, la "espectacular" consola de Nintendo GameCube ha venido a ser toda una revolución en cuanto a multifuncionalidad se refiere. Nintendo sabe sacar el máximo provecho a sus productos y algunos de los detalles de su consola GameCube que nos muestran en este peculiar libro de aplicaciones tienen que verse resaltados:

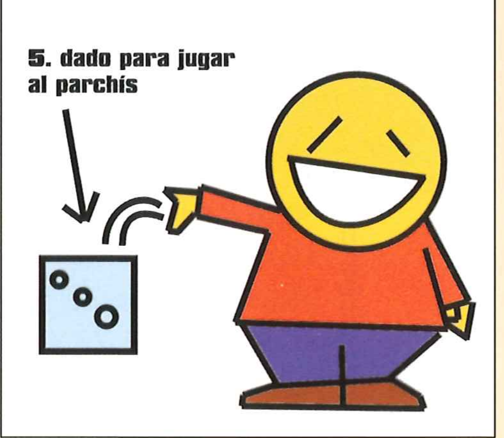








# Alejar del alcance de los niños

**No lo decimos nosotros, lo dice un informe del British Medical Journal. Según los estudiosos del tema los mandos vibratorios de PlayStation pueden ser el origen de la dolencia de un chaval británico de quince años denominada "síndrome de vibración de mano y brazo": Normalmente esta dolencia afecta a obreros que trabajan con martillos neumáticos y similares, pero el mando de Play ha sido suficiente para provocar estas secuelas en un chaval que "apenas" jugaba siete horas al día (¿no iba al colegio o qué?).**



# Rumores que matan

**¿Xpocket o Xboy?**
Desde que Microsoft se planteara crear la Xbox uno de los rumores más persistentes ha sido el de la posibilidad de que la empresa americana se metiese en el mercado de las consolas portátiles... ¿quizá una Xpocket? Moooooola.




**Nintendo-Lego**
Algunas fuentes hablan ya de un acuerdo entre Nintendo y Lego para crear una nueva consola con novedades importantes en cuanto al diseño. Las invenciones circulan en torno a un diseño con los enganches de Lego que evitarían cualquier tipo de movimiento para impedir su caída al suelo. De este mismo modo, las consolas podrían unirse entre sí cuando quisiésemos jugar partidas multitudinarias con simples piezas de Lego que hiciesen de "puente".




**¡Orden en la mesa!**
Se rumorea en el mundillo de las videoconsolas que PS2 va a sacar un nuevo dispositivo para su consola. En esta ocasión tus padres quedarán encantados porque no hay cables de por medio y sirve para la organización de tus partidas. Se trata de una estantería para poder colocar los varios cientos de miles de tarjetas de memoria de PS2 que ya no te caben encima de la mesa... si tuviese un disco duro como Xbox.



# LOS PLANES SECRETOS DE NINTENDO

Si bien esta noticia hace algunos días podría haber ido en la sección de rumores, hoy queda perfectamente confirmada la inverosímil historia de los espías nipones que robaron los bocetos de Xbox. Según parece, Nintendo mandó a un par de espías japoneses a Seattle para robar los planos que Microsoft guardaba sobre su novedosísima consola. Dada la eficacia del servicio de inteligencia japonés, los espías lograron infiltrarse en la empresa y hacerse con dichos bocetos que no dudaron en enviar a sus superiores de la empresa Nintendo. Todos los ingenieros coincidieron en que se trataba de un modelo extraordinario con un potencial muy difícil de igualar, pero había algo del diseño que no encajaba con la filosofía Nintendo por lo se dispusieron a realizar algunos cambios como vemos en la imagen.

## PRÓXIMO MES....

## La locura del 14-M

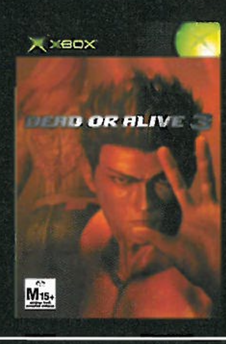
**Estaremos en todos los actos de presentación de nuestra amada consola en España... en las colas de las tiendas, en las presentaciones oficiales, la noche de antes, los primeros momentos de Xbox en nuestro país... ¡Estamos impacientes por contároslo!**



**Titulo:** HALO
**Desarrollador:** Bungie Studios
**Distribuidora:** Microsoft
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 9,3



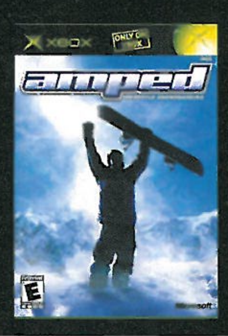
**Titulo:** Project Gotham Racing
**Desarrollador:** Bizarre Creations
**Distribuidora:** Microsoft
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 8,1



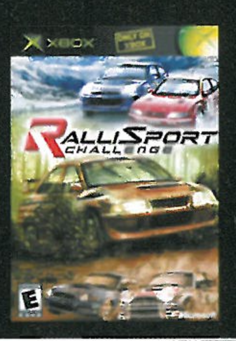
**Titulo:** Dead or Alive 3
**Desarrollador:** Team Ninja
**Distribuidora:** Temco
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 9,1



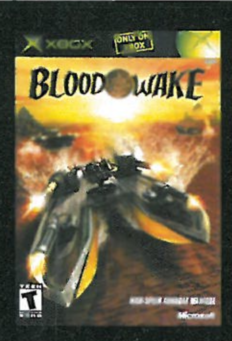
**Titulo:** Oddworld Munch´s Odysee
**Desarrollador:** Oddworld Inhabitans
**Distribuidora:** Microsoft
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 8,2



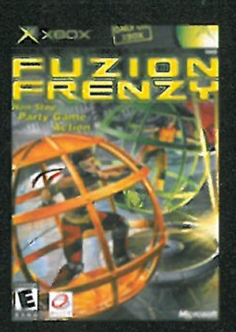
**Titulo:** Amped Freestyle Snowboarding
**Desarrollador:** Microsoft
**Distribuidora:** Microsoft
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 7,5



**Titulo:** RalliSport Challenge
**Desarrollador:** Digital Illusions
**Distribuidora:** Microsoft
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 7,9



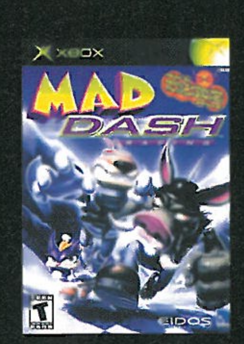
**Titulo:** Blood Wake
**Desarrollador:** Stormfront Studios
**Distribuidora:** Microsoft
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 7,1



**Titulo:** Fuzion Frenzy
**Desarrollador:** Blitz Games
**Distribuidora:** Microsoft
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 7,1



**Titulo:** Dark Summit
**Desarrollador:** Radical Entertainment
**Distribuidora:** Proein
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 7,2



**Titulo:** Mad Dash Racing
**Desarrollador:** Crystal Dynamics
**Distribuidora:** Proein
**Precio:** 69,99
**NOTA XBM:** 7,1